PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 284

HOBBY CONSOLAS



BATTLEFIELD HARDLINE
¿Prefieres ser policía o ladrón?

JUEGOS REMASTERIZADOS
Una tendencia en el banquillo de los acusados

EXCLUSIVA RISE OF THE TOMB RAIDER
Lara nos lleva de aventura a Siberia

¡JUGADO EN NEW 3DS!

The Legend of Zelda MAJORA'S MASK 3D

¡ESPECIAL 12 PÁGINAS! ANÁLISIS, ENTREVISTA A EIJI AONUMA Y REPASO A TODA LA SAGA

JUST CAUSE 3
RICO RODRÍGUEZ LA VA A LIAR PARDA

DYING LIGHT
VEN AL PARAÍSO... ¡DE LOS ZOMBIS!

EXAMEN A SIR GALAHAD Y SUS CABALLEROS EN

THE ORDER 1886


18
www.pegi.info


PS4




XBOX ONE


STEAM


PC DVD


TECHLAND





JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

La nueva juventud del "viejo" Link

Llega una nueva consola de Nintendo, y lo hace acompañada de un nuevo *Zelda*. Sobre el papel, el mensaje es atractivo e imbatible. Pocas ofertas llamarían más la atención de un jugón. Sin embargo, es cierto que conociendo los detalles más de uno puede pensar que aquí hay gato encerrado. Porque al fin y al cabo se puede decir que New 3DS no es una nueva máquina, sino una versión mejorada de la que ya teníamos. De igual forma, *Majora´s Mask 3D* no es una nueva entrega de la saga *Zelda*, sino un capítulo antiguo al que se le ha dado un lavado de cara. Lo que voy a decir ahora parece de perogrullo, pero al final la decisión de si lanzarse en plancha y morder el anzuelo o "hacer la cobra" para evitar el beso de Nintendo depende de cada uno. Eso sí, en las páginas de este número os vamos ayudar a decidiros, porque hemos preparado una cobertura especial que estoy seguro de que os va a dejar muy satisfechos.

Precisamente la moda de "poner al día" juegos antiguos es uno de los temas que más resquemor está levantando entre los usuarios. Traspasar la línea que separa una actualización que aporta valor del simple relanzamiento con el mínimo esfuerzo para engordar los beneficios. No es el caso de Link y su aventura en las tierras de Termina, pero de esas prácticas, a menudo no demasiado sanas, os hablamos también en un reportaje dedicado a las remasterizaciones. ¡No os lo perdáis!



SÍGUENOS EN:



www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



plus.google.com/+HobbyConsolasOficial

YouTube
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Febrero, el mes de New 3DS. Entre la edición embajador y una XL que poseo, N3DS es la consola a la que más tiempo estoy dedicando ahora mismo. No solo porque las portátiles sean una de mis debilidades, sino porque en este mes también han regresado dos mis sagas predilectas. ¿Hace falta decir que estoy enganchado a *Majora's Mask* y *Monster Hunter 4 Ultimate*?



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

El combate del siglo. No os sorprende que siga jugando a *Advance Warfare*, ¿verdad? Pues ahora os vengo a hablar de una partida muy especial. En la que el equipo Hobby Consolas ha jugado contra los usuarios que ganaron el concurso HAVOC en nuestra página web. No es que fuera muy épica, pero pasamos un buen rato con nuestros lectores, que es de lo que se trata.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Las series, en serio. En este número tenéis el análisis de *Life is Strange* y el preestreno de *Resident Evil Revelations*. Diferentes mecánicas, pero un planteamiento en común: lanzar el juego por capítulos, algo cada vez más común. Nos intentarán vender que es solo por narrativa, pero esta claro que la estrategia es menos arriesgada. Y esto tiene pinta de ir a más...

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 284

8 El Sensor

16 Noticias

24 Big in Japan

- 24 → JoJo's Bizarre Adventures: Eyes of Heaven

27 Especial The Legend of Zelda

- 28 → Análisis Majora's Mask 3D
- 32 → Entrevistamos a Eiji Aonuma
- 34 → Reportaje: Historia de Zelda
- 38 → Cronología de la serie

40 Reportaje: Rise of the Tomb Raider

48 Reportaje: Just Cause 3

53 Novedades

- 54 → Evolve
- 58 → The Order 1886
- 62 → Dying Light
- 66 → Monster Hunter 4 Ultimate
- 70 → Life is Strange Ep.1
- 71 → Grim Fandango Remastered
- 72 → Novedades descargables
- 74 → Contenidos descargables

76 Los Mejores

80 Reportaje: Remasters, una historia de amor y odio

84 Retro Hobby

- 84→ Dragon Ball Z

88 Teléfono Rojo

95 Preestrenos

- 96 → Battlefield Hardline
- 98 → Resident Evil Revelations 2
- 100 → Project Cars
- 102 → Final Fantasy Type-0
- 104 → Agenda

105 Escaparate

114 Y el mes que viene



PÁGINA 28 NOVEDAD ZELDA MAJORA'S MASK 3D

PÁGINA 32 ENTREVISTA EIJI AONUMA

PÁGINA 34 REPORTAJE HISTORIA DE ZELDA

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 3D

En nuestro especial analizamos la obra de culto para 3DS, repasamos la saga y... ¡hablamos con Aonuma!



PÁGINA 80 REPORTAJE

REMASTERS UNA HISTORIA DE AMOR-ODIO

Análizamos el fenómeno de las remasters, tanto desde el punto de vista del usuario como del desarrollador.



PÁGINA 54 NOVEDAD

EVOLVE

Las cacerías asimétricas llegan por fin a la nueva generación. Las conclusiones, en nuestro análisis.



PÁGINA 48 REPORTAJE

JUST CAUSE 3

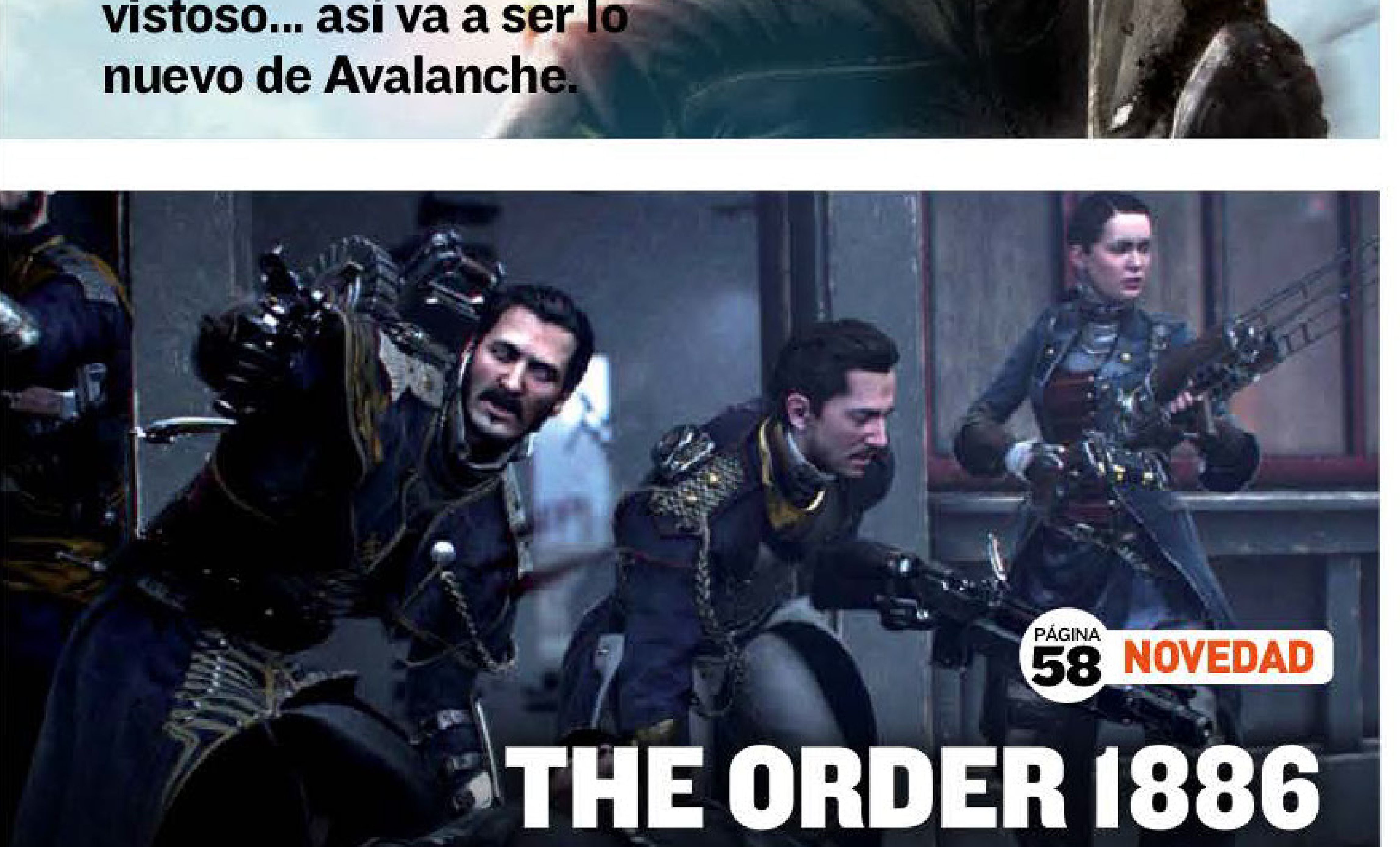
Más salvaje, más más vistoso... así va a ser lo nuevo de Avalanche.



PÁGINA 40 REPORTAJE

RISE OF THE TOMB RAIDER

Os contamos cómo van a ser las nuevas aventuras de Lara.



PÁGINA 58 NOVEDAD

THE ORDER 1886

Una de las exclusivas más esperadas llega por fin a PlayStation 4, ¿cumplirá las expectativas?

¡HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL!



No olvides que también nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bajate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en las webs **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**

SONY Y JUEGATERAPIA: DINERO A BUEN RECAUDO

Sony Computer Entertainment España entregó el pasado 26 de enero dos cheques a UNICEF y Juegaterapia por valor de 117.108 euros, la cantidad recaudada en las subastas de la Edición 20 Aniversario de PS4. María José Jara y Marta Montiel recogieron los cheques destinados respectivamente al Fondo de las Naciones Unidas y la fundación española que ayuda a los chavales en tratamiento de "quimio". Estas son las noticias que aportan grandeza a este sector... y sensatez a esta sección.



EL PICOTEO INFORMATIVO DEL MES

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

No todo van a ser análisis y reportajes en profundidad; ahí va un aperitivo de noticias para empezar el número con buen sabor de boca: juegos de cuernos, una ley seca sin consolas y el spot más rentable del mundo.

Wii SPORTS SUPER BOWL EDITION

Si la actuación estelar de Katy Perry en el intermedio de la Super Bowl 2015 fue sublime, la de Nintendo fue subliminal: 115 millones de telespectadores comprobaron lo importante que es atarse la correa del Wiimote a la muñeca... mientras cantas el tema Firework a varios metros de altura. Es la sofisticada medida de prevención que adoptó la artista para evitar que se le escurriera el micrófono, convirtiéndose así en el primer ser humano que sigue los consejos de seguridad de Wii. ¡Siempre con protección!





¿MALAS NOTAS? ¡FELIZ DÍA SIN VIDEOJUEGOS!

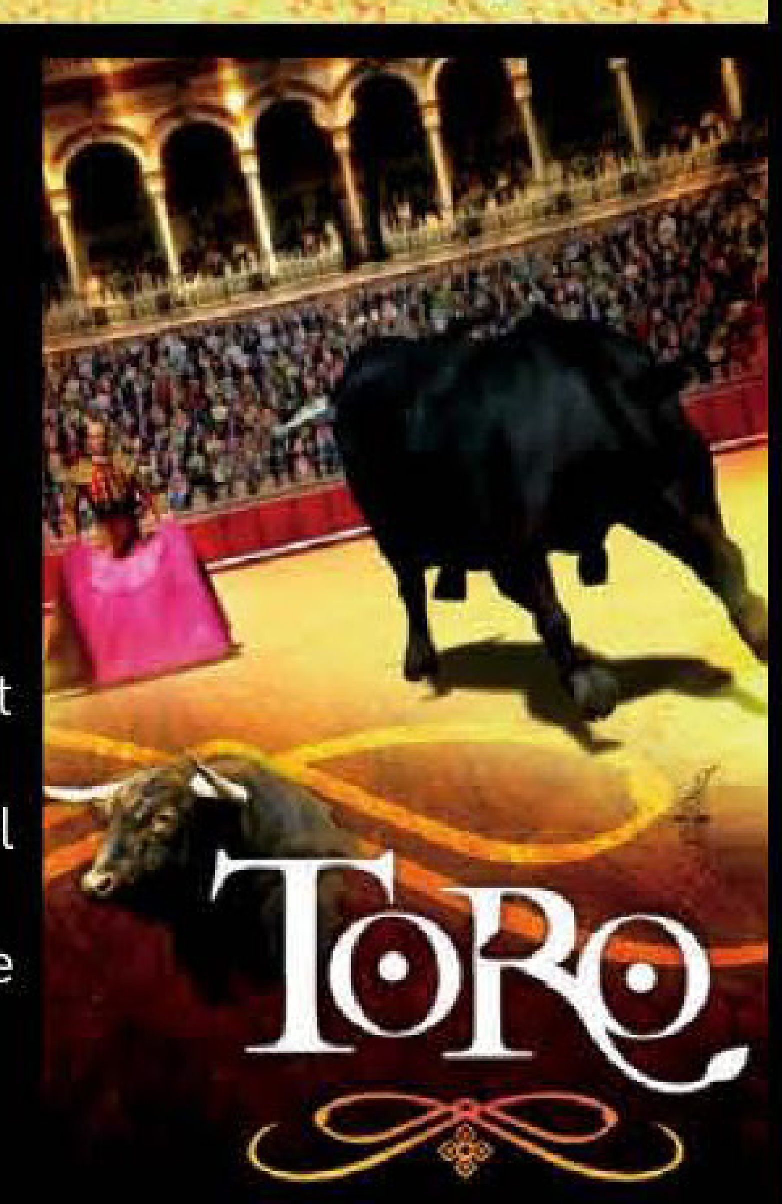
Aquí lloramos por el día sin IVA... y en Japón por el Día sin Videojuegos; nos llevan años de ventaja. El gobierno de la ciudad norteña de Hokkaido ha decidido celebrar esta peculiar festividad cada quince días para remontar los deficientes resultados académicos de sus estudiantes, y encima han elegido el primer y tercer domingo de cada mes, que es cuando más apetece encender la consola y "apagar" el libro de mates. Al menos, en España sólo celebramos este día una vez al mes en PSN y Xbox Live.





CON DOS OREJAS Y UN RABO

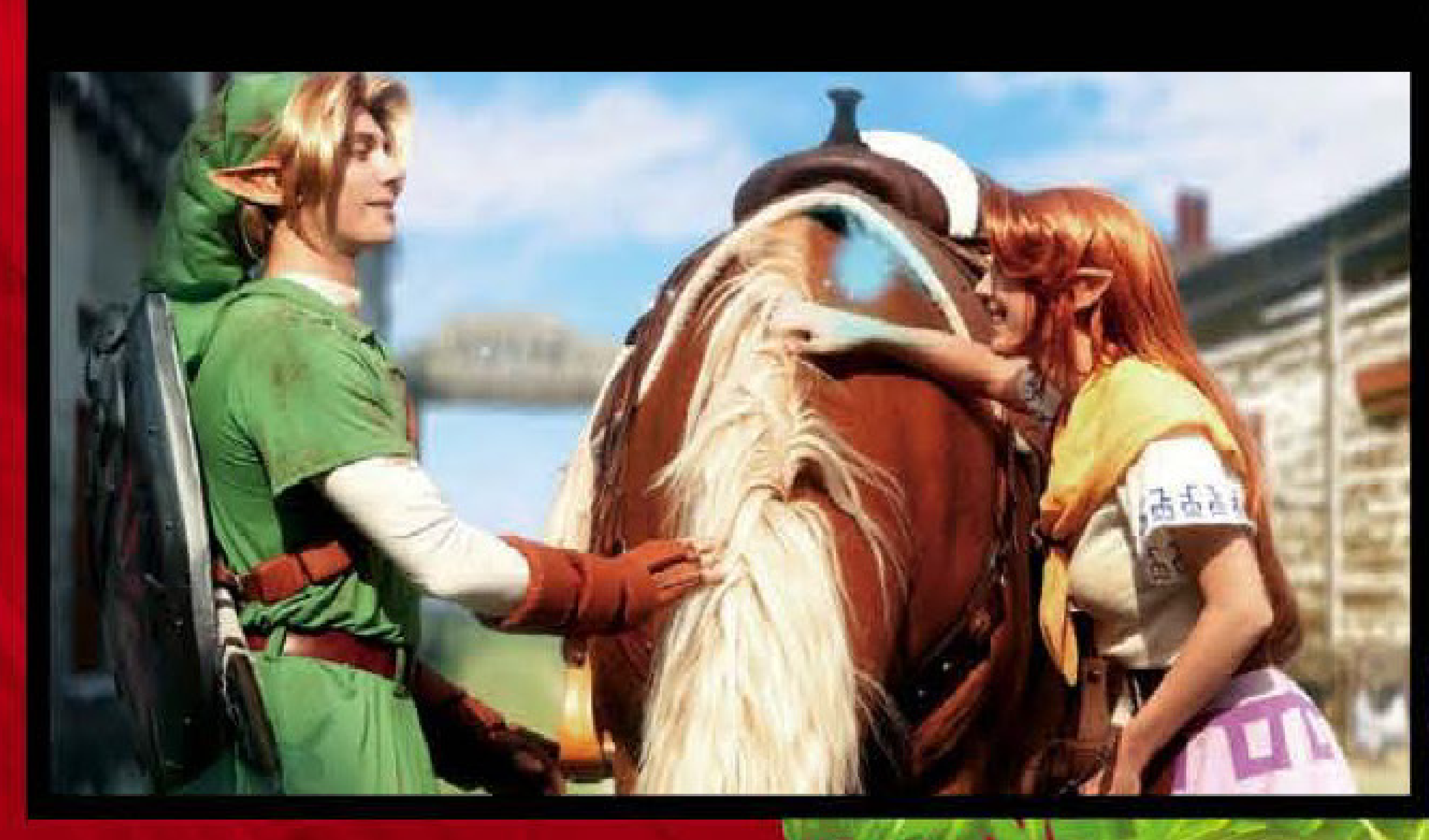
El juego del Toro no es Silent Hills, sino un simulador taurino para PC, PS4 y One que ha provocado una petición de prohibición en Change.org por promover el maltrato animal. Microsoft ha cogido al toro por los cuernos y le ha echado un capote al estudio español Reco Technology defendiendo la libertad de expresión. Su creador aduce que el juego no sólo no es violento, sino que incluye minijuegos que permiten cornear al torero. Igualdad ante Toro.





THE "SERIES" OF ZELDA: ¿LA NUEVA 'TRONO DE JUEGOS'?

Tendremos Héroe del Tiempo en TV... aparte de Roberto Brasero. Netflix, la plataforma de televisión por streaming, está preparando una serie con actores de carne y hueso basada en la legendaria saga, que será una especie de Juego de Tronos de corte más familiar, por el bien de sus personajes. Proponemos que se localice en España y elijan a Resines como Link, Belén Rueda como Zelda y Jesús Bonilla como Ganondorf. El título: Los Hyliano. Vale, adiós.



La imagen

Este vídeo de Call of Duty ha quedado de muerte

Aprovechando el lanzamiento del nuevo DLC de *Call of Duty Advanced Warfare*, que introduce el modo Exo Zombies, Dani Quesada y David Martínez se dejaron "infectar" para presentar, de esta guisa, una edición especial de CoD Friday Nights, el programa que se emite cada viernes en nuestra página web. ¡A saber a quién acaban mordiendo!

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

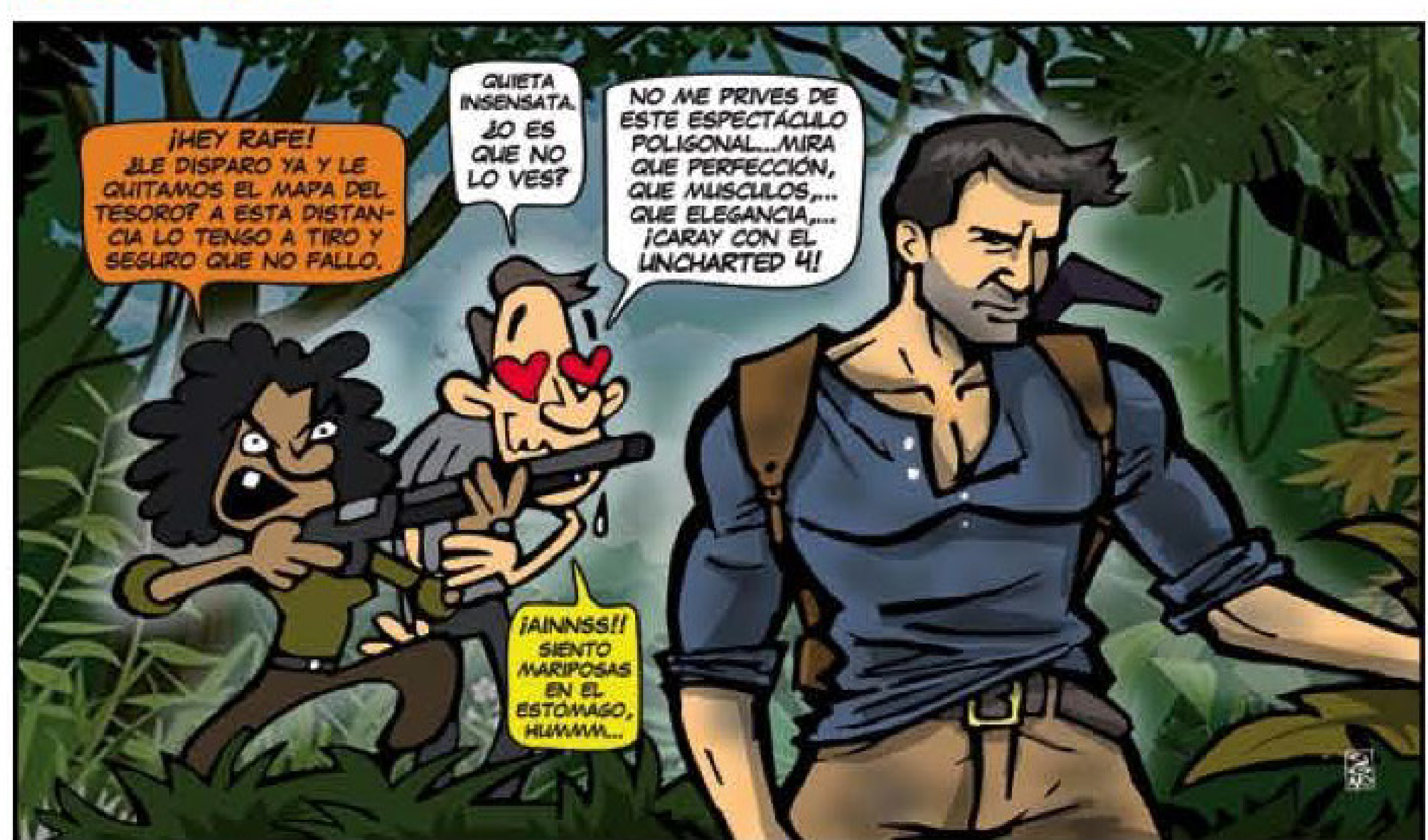


Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO





LA POLÉMICA

¿Tienen futuro las HoloLens, las gafas de RA de Microsoft?



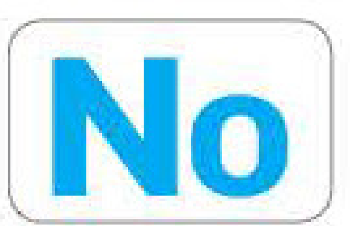




Alberto Lloret
Redactor jefe de Hobby Consolas

Otro avance a seguir de cerca

Como cualquier avance tecnológico, la integración entre Windows 10, PC, Xbox One y HoloLens puede dejar unas apasionantes posibilidades en el campo de los videojuegos si se aprovecha bien y cae en las manos adecuadas. Y es que, a diferencia de los visores de realidad virtual, HoloLens no quiere aislarnos del mundo real, sino modificar lo que vemos para llevarnos a Marte o tocar objetos que no existen. Llámalo bloques de *Minecraft* o, simplemente, compartir gráficos por Skype o crear una "tele" en una pared vacía. Tendrá su hueco, si el precio no se dispara.





Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Otro pasatiempo pasajero, sin más

Puede que, en otros campos, HoloLens tenga recorrido y utilidad, pero en el mundillo de los videojuegos a su realidad aumentada le auguro lo mismo que a la realidad virtual de Oculus Rift y Project Morpheus. Estos dispositivos pueden estar bien para pasar una tarde de curiosidad y vanidad con los amigos, pero poco más. Diría más, mientras la realidad virtual tiene sentido para ciertos géneros (velocidad, shooters espaciales), la realidad aumentada parece algo puramente anecdótico, en cuanto a juegos. Yo que las compañías no tiraría por esa vereda...

SUBEN



→ ZELDA, saga sobre la que la compañía Netflix estaría preparando ya una serie de imagen real, a lo que se une el reestreno de *Majora's Mask* en 3DS.



→ TOE JAM AND EARL, la mítica saga que triunfó en MegaDrive, que tiene ya una nueva entrega en desarrollo. Por ahora, no hay detalles específicos.



→ METAL GEAR RISING, cuya secuela podría estar en camino, por un logo que apareció en una presentación realizada en el Taipei Game Show.



→ RATCHET & CLANK, que recibirá una nueva entrega para PS4. Así, Insomniac volverá a trabajar en exclusiva para Sony, tras *Sunset Overdrive*.

BAJAN

→ QUANTIC DREAM, cuyo "gran" anuncio para el mes de enero era una simple remasterización de *Fahrenheit* para PC. La fiebre sigue en apogeo...



→ SHADOW REALMS, el juego que estaba preparando BioWare Austin, que ha sido cancelado. Iba a ser un RPG de acción enfocado al juego online.



→ EL CLUB NINTENDO cerrará sus puertas el 30 de septiembre. Lo bueno es que la compañía tiene pensado iniciar otro programa de fidelización.



→ SEGA AMERICA, que va a hacer 300 despidos. Dejará los juegos de consola para centrarse sólo en títulos móviles y online.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Shuhei Yoshida
Presidente de SCE Worldwide Studios

"Los ejecutivos de marketing no entienden los plazos de desarrollo. Odio las sagas anuales y desearía que no hubiera."



Frank Tzeng
Diseñador de personajes de *Uncharted 4*

"Los videojuegos están cada vez más cerca de una película. El personaje de Nathan Drake podría ser un doble digital."



Sam Lake
Director de Remedy Entertainment

"Hemos tenido científicos ayudándonos a crear la historia de *Quantum Break* desde la física cuántica actual."



En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas



Consola New 3DS 169€
*Cargador no incluido

Consola New 3DS XL 199€



Zelda Majora's Mask o Monster Hunter 4 Ultimate Nintendo 3DS 39,90€
La unidad

Ofertas válidas solo hasta el 25/02



Consola PS4 500 GB + Dualshock 4 + Fifa 15 o The Order 1886 399€
La unidad

Oferta válida solo hasta el 28/02



Call of Duty Advanced Warfare PS4 49,90€
La unidad
(También disponible para XBOX ONE, PS3, y XBOX360)



The Order 1886 o Evolve para PS4 59,90€
La unidad
(Evolve también disponible para XBOX ONE)

Ofertas válidas del 26/02 al 13/03



Consola PS3 12 GB + Dualshock 3 179€



Assassin's Creed Unity o Far Cry 4 para PS4 44,90€
La unidad
(También disponible para XBOX ONE)

Lanzamiento 27/02



Dying Light o Dragon Ball Xenoverse 59,90€
La unidad
(También disponible para XBOX ONE) y (Dragon Ball también disponible para PS3 y XBOX 360 por 49,90€)

Síguenos: @CarrefourTec



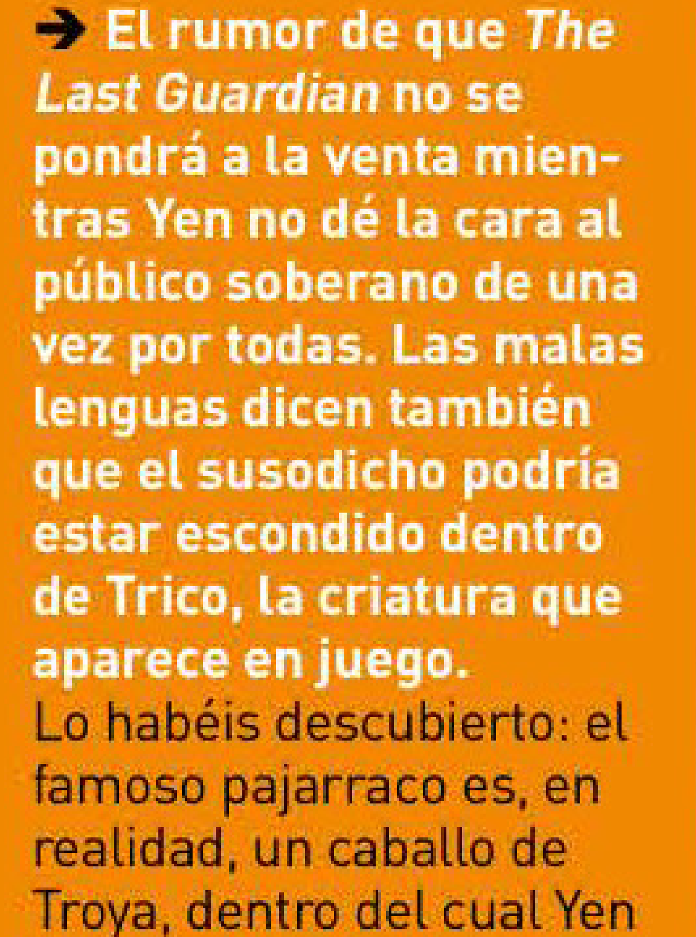
Compra ahora en nuestra tienda Online



COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

Lo mucho que podría disfrutar Frank de la Jungla adentrándose en los ecosistemas de *Monster Hunter 4 Ultimate*. Seguro que conocería hasta el último detalle de todos y cada uno de los monstruos del juego. Capcom debería pensarse seriamente la posibilidad de incluirle como narrador en futuras entregas, como si del nuevo Félix Rodríguez de la Fuente se tratara. Sin duda, sería más divertido que los documentales de La 2.

No tener 3DS y comprar New 3DS sin remordimientos. Estuviste avispado, sí. Otros estamos ahora mismo en una auténtica lucha interna...

Que mi novia se recorriera Madrid para reservarme la edición coleccionista de *Majora's Mask* de New 3DS. Gran regalo para el día de San Valentín, ¿eh? Eso sí que es amor, y no lo que promulgaba el bueno de Jesús Puente.

Que Capcom haya dejado al fin su amor por *Street Fighter IV* y vaya a abrazar el *V*. En este caso, es una "ruptura" que celebramos con gozo.

Que vuelva *Bola de Dragón*. ¡Kame Hame Ha! ¡Alguien que usa la expresión buena, y no la de "onda vital"! ¡A nuestros brazos, amigo!

La posible secuela de *Metal Gear Rising*. ¿Alguien tiene sandías que cortar? Raiden se está preparando ya concienzudamente. Si al final no se confirma, siempre podrá demostrar sus dotes en algún "spin off" de *Master Chef*.

Que *Dying Light* beba de *Dead Island*, *Mirror's Edge* y *Far Cry* con tanto acierto. Y, además, bebe con precaución, como buen conductor...



Que la expresión "eres un monstruo" se vaya a hacer realidad gracias a *Evolve*, el nuevo juego de Turtle Rock.

La verdad es que los monstruos van a estar muy de moda este año: *Evolve*, *Monster Hunter 4 Ultimate*, *Jurassic World*... Ojalá, en el futuro, haya algún juego que haga justicia a un gran olvidado: el célebre Monstruo de las Galletas.

NO MOLA



El rumor de que *The Last Guardian* no se pondrá a la venta mientras Yen no dé la cara al público soberano de una vez por todas. Las malas lenguas dicen también que el susodicho podría estar escondido dentro de Trico, la criatura que aparece en juego. Lo habéis descubierto: el famoso pajarraco es, en realidad, un caballo de Troya, dentro del cual Yen tiene montado un enorme centro de operaciones.

Que tu pareja te deje tirado en mitad de *Alien Isolation* porque no aguanta la tensión. Muy poco amor vemos ahí...

No tener suficientes estanterías para tanta figurita. O las sartenes o las amiibo... Si hay que prescindir de cuatro cacerolas, se prescinde.

Que Warner y Marvel no hagan un "crossover" con los héroes de Marvel y los de DC. Tal cantidad de tortazos por metro cuadrado podría hacer que el mundo se colapsara.

La falta de innovación en las aventuras gráficas. Aún sigo con *Monkey Island* y las de Mortadelo y Filemón. ¡Exigimos un juego de nueva generación para los geniales agentes de la TIA!

Lo que se hace de rogar Rockstar con sus anuncios. ¿Y la alegría que dan luego?

Que no se sepa más de *Star Wars Battlefront*. ¡Su carencia de datos resulta molesta! Se hace lo que se puede, Lord Vader. Tenga un poco de fe.

Pasarle a mi hermana la mitad de *Uncharted 3* porque tiene una aracnofobia atroz. Eso sí que es un problemón.



No conocer aún la fecha de *Metal Gear Solid V*. A este paso, se nos va a juntar con el final de *Juego de Tronos*.

Dios no lo quiera, porque, si es así, nos podemos ir a la próxima década fácilmente. Con la tontería, acabamos de descubrir el motivo de que ambas cosas tarden tanto, y es que la pasión por la comida hace demorarse a los genios...

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
226.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

59.000 EN TWITTER
www.twitter.com/@hobby_consolas



LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué sagas de Sony os gustaría ver en PS4?

La compañía lleva ya veinte años en la pomada y algunas de sus series han quedado en el olvido. El regreso de algunas sería muy bienvenido.

1 Crash 33%

Actualmente, los derechos de *Crash Bandicoot* ya no los tiene Sony, sino Activision, pero el famoso marsupial fue como una mascota para PSOne, tras ser creada por Naughty Dog, un estudio que hoy es el buque insignia de la compañía. Nadie se olvida de lo grandes que fueron sus juegos de plataformas. Otra pareja creada por Naughty Dog, Jak y Daxter, se sitúa justo por detrás, seguida del célebre caballero Daniel Fortesque, protagonista de *Medievil*, otra saga que sigue viva en el imaginario colectivo. ¡Que resuciten todas!

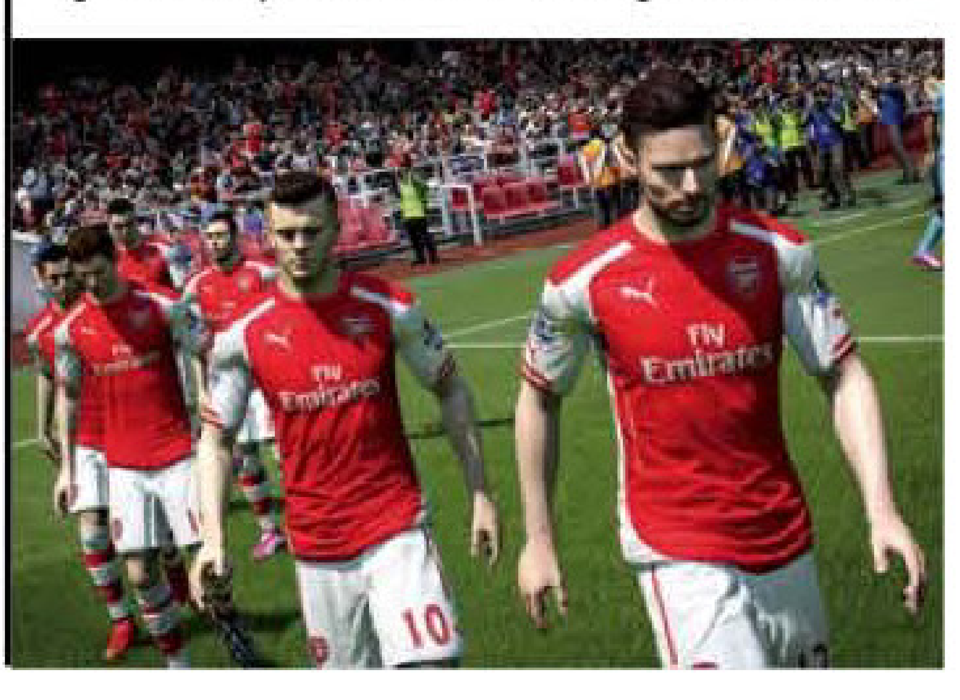
2 Jak & Daxter.................17%
3 Medievil........................10%
4 The Legend of Dragoon.......7%



Juegos lanzados sin pulir

FIFA 15

Hace ya casi medio año desde que se puso a la venta, pero el juego de fútbol de EA Sports sigue siendo un tormento en su vertiente online. Muchos os quejáis de que la compañía no hace caso a las peticiones de los usuarios y se mantienen los mismos fallos: árbitros volátiles que no pitan faltas (o que pitan cualquier mínimo roce), porteros que cantan auténticas serenatas, monedas que no se guardan en el modo Ultimate Team... En la versión para PS3-360, los problemas de la IA son aún más graves que en la nueva generación.



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Facundo Quiroga

Yanira Rioja

Luis Alberto Jaimes

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué Link niño podía cabalgar en *Majora's Mask* y no en *Ocarina*?



Gelucho Seara
“Porque su profesor de hípica estaba de vacaciones y volvió para *Majora's Mask*.”

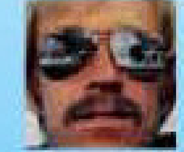
Iñaki Ovejero
“Al estar en plena pubertad, tenía las "partes nobles" más mulliditas para cabalgar.”

José Carlos Martínez
“En *Ocarina of Time*, aún no había tenido tiempo para sacarse el carnet de yegua.”

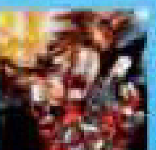
Santy González
“Porque aprendió del mejor, Robert Redford, el hombre que susurraba a los caballos.”

Daniel Omar Santana
“Durante *Ocarina of Time*, Link sufría de hemorroides.”

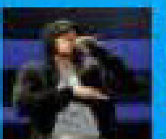
LO MEJOR DEL TIMELINE



Rogerfcb (hobbyconsolas.com)
“*Resident Evil HD Remaster* es una pasada. Podría pasar perfectamente por un juego de PS3-360. Parece mentira que sea del año 2002.”



Sparterx (hobbyconsolas.com)
“La licencia de *Battletoads* en Xbox One sería para verla. ¿Podría ser algo así como las Tortugas Ninja de Michael Bay?”



hawk-7 (hobbyconsolas.com)
“Estoy harto de los que critican a *The Order 1886* por ser "pasillero". También lo son *The Last of Us* y *Uncharted*, y son obras maestras.”

luis_javier (hobbyconsolas.com)
“*Alien Isolation* es el mejor juego de lo que llevamos de generación. Tendría que vender mucho más, pero poca gente sabe apreciarlo.”

juan_ronda (hobbyconsolas.com)
“Espero que el nuevo programa de fidelización de Nintendo "escuche" y se adapte a las demandas de los nintenderos de toda la vida.”

duncan (hobbyconsolas.com)
“A *Call of Duty* le vendría bien volver a la II Guerra Mundial, sobre todo con lo que puede dar de sí el cambio generacional habido desde *World at War*.”

raiden08 (hobbyconsolas.com)
“Tengo ganas de jugar al nuevo *Monster Hunter*. Todavía le sigo echando horas a *MH3 Ultimate*, y eso que no tenía online. Éste va a ser la bomba.”

Rafirrin (hobbyconsolas.com)
“Hay que reconocerlo: hoy en día, en la relación cantidad-calidad, Nintendo es la mejor, independientemente de las ventas que consiga.”

Mask_DeMasque (Web)
“La edición especial de New 3DS con motivos de *Majora's Mask* es preciosísima. Sirve tanto para jugar como de adorno de lujo.”

Bardock555 (Web)
“Si Rare recuperara a la pareja Banjo-Kazooie, podría convertirla en el Mario de Xbox One. A Microsoft le falta un plataformas de referencia.”

@PabloPablirous (Twitter)
“Estar en clase de francés leyendo tuits de la cuenta de Hobby Consolas... Creo que merece la pena arriesgarse.”

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo @manu_delcampo

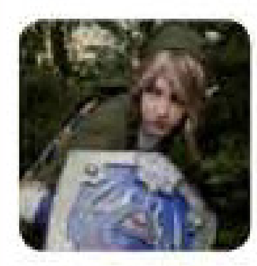


El sexo visto de diferentes maneras y por distintas culturas. Y además, auge de los videojuegos Made in Spain.

A quién seguir



Eugene Jarvis
El mítico creador de *Defender* hará un juego con el equipo de *Resogun*.



Zelda TV
Netflix y Nintendo preparan una serie con personajes reales.

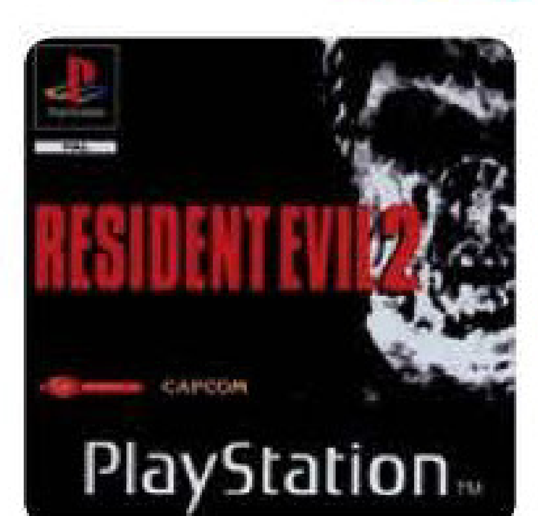


Warcraft, the film
Según su director, será una mezcla entre Avatar y El Señor de Los Anillos.

Tendencias

#TheOrder1886	Battlefront
SamsungVR	DragonBall
ResidentEvil HD	#BethesdaE3
MassEffectMulti	HitmanFilm

Favoritos *de siempre*



Año: 1998
Compañía: Capcom
Consola: PlayStation
Género: Terror
Puntuación HC: **98**

RESIDENT EVIL 2

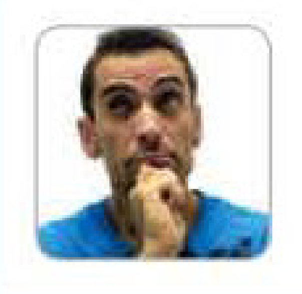
Pedazo clásico. Pocas veces he disfrutado tanto con un juego. La de veces que repetí aquella intro la primera vez que introduje el disco, en la redacción. Y aquellos momentos jugando en casa, solo y a oscuras... Para mí sigue siendo el referente en los juegos de terror. ¿Alguno recordáis la súper guía que hice para la revista? Qué tiempos...¡Qué de tiempo!

Luchadoras sexys



ChoqueCultutal@YosukeHayashi
Ante la polémica sobre el aspecto de las chicas en *Dead or Alive*, su programador jefe asegura que se debe a las diferencias culturales entre Japón y Occidente.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Sin duda. Cualquiera que haya estado en Japón o conozca su cultura sabrá que su enfoque del sexo es... diferente. Las connotaciones que aquí vemos machistas, allí no existen. La cuestión es si se debe modificar el juego o respetar su esencia.



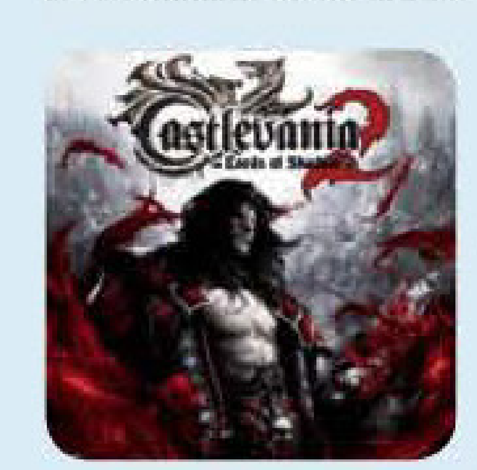
Kitana@Nether_realm
El equipo de desarrollo de *Mortal Kombat X* ha mostradp un nuevo aspecto de Kitana que la acerca a "un look más real, similar a las proporciones de las mujeres normales".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Un enfoque diferente. Claro que ellos son occidentales, estadounidenses, para más señas, lugar de la polémica de *DoA*. Teniendo en cuenta el aspecto anterior de las luchadoras de *Mortal*, está claro que ha habido un cambio de parecer.

Juegos patrios y notas



MadeinSpain@Emprendedores
Según la revista Emprendedores, el 20% de los videojuegos vendidos en España en Navidades eran de desarrolladoras españolas. Ya hay 330 compañías con 4.800 empleados.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

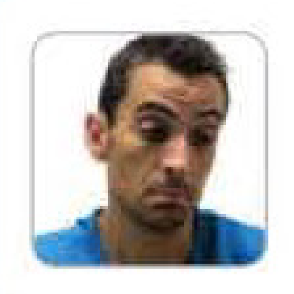


Excelente noticia. Ojalá este porcentaje aumente en próximos años. De momento, es gracias a iniciativas de gente con ganas y mucho talento (Sony y Universidades como U-Tad o ESNE), pero el Gobierno debe apoyar más a esta industria. Es crucial.



Análisis@EurogamerUK
La web de videojuegos inglesa ha decidido suprimir las notas númericas en los análisis y sustituirlas por tres valoraciones: Esencial, Recomendado, Evitar.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Sorprendente y valiente movimiento. El debate no es nuevo, y tiene que ver con cómo se desvirtúan las notas tras pasar por la batidora de agregadores como Metracritic. Me mojo: la mayoría de los jugadores siguen prefiriendo números.

LOS MÁS VENDIDOS

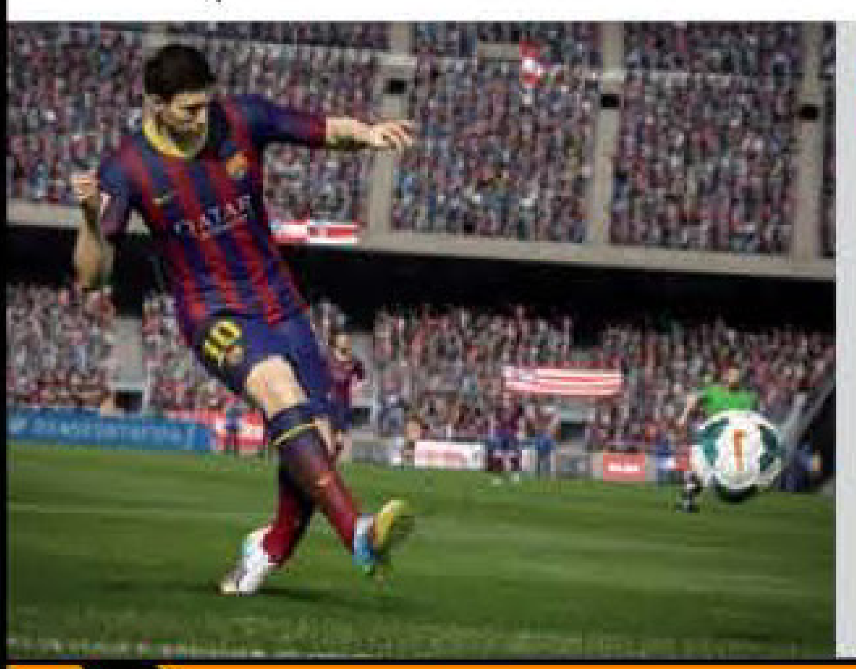
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE ENERO — DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	FIFA 15	PS3	2	5
2	Just Dance 2015	Wii	1	2
3	Far Cry 4	PS3	4	2
4	Grand Theft Auto V	PS4	-	1
5	FIFA 15	PS4	6	5
6	Call of Duty AW.	PS3	3	3
7	Call of Duty AW	PS4	-	1
8	Minecraft	PS3	9	2
9	Call of Duty Ghosts	PS3	-	1
10	Super Smash Bros	3DS	8	2





FIFA 15
Pese a que salió en septiembre, el simulador de fútbol de EA Sports es un fijo de la lista de ventas española. Contando las ventas mundiales de todas las versiones, se ha superado ya la barrera de los 16 millones de copias.

Just Dance 2015
La saga de Ubisoft es una habitual de las épocas navideñas. La primera semana de enero, con la festividad de Reyes, tiene buena culpa de su presencia en la lista.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 15
2 Far Cry 4
3 Call of Duty AW
4 Minecraft
5 Call of Duty Ghosts

XBOX 360
1 FIFA 15
2 Call of Duty AW
3 Minecraft
4 Far Cry 4
5 Grand Theft Auto V

PS4
1 Grand Theft Auto V
2 FIFA 15
3 Call of Duty AW
4 Far Cry 4
5 Assassin's Creed Unity

XBOX ONE
1 Call of Duty AW
2 Grand Theft Auto V
3 FIFA 15
4 Minecraft
5 Far Cry 4

Wii U
1 Super Smash Bros
2 Captain Toad: TT
3 Just Dance 2015
4 Mario Kart 8
5 Super Mario 3D World

3DS
1 Super Smash Bros
2 Pokémon Rubí Omega
3 Pokémon Zafiro Alfa
4 Tomodachi Life
5 Animal Crossing NL

PS VITA
1 Minecraft
2 FIFA 15
3 Invizimals Resistencia
4 Tadeo Jones y el...
5 Little Big Planet

PC
1 Los Sims 4
2 Football Manager 2015
3 WoW: Warlords of D.
4 Call of Duty Ghosts
5 Diablo III: Reaper of S.

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 19 al 25 de enero — Datos cedidos por VGChartz

1. Tales of Zestiria PS3
2. The Legend of Legacy 3DS
3. Kirby y el Pincel Arcoíris Wii U
4. Youkai Watch 2: Shinuchi 3DS
5. Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa 3DS
6. Atelier Escha & Logy: Alchemists... PS Vita
7. Monster Hunter 4 Ultimate 3DS
8. Tsurugi no Machi no Ihoujin: Kuro... PS Vita
9. Super Smash Bros 3DS
10. Kenka Banchou 6: Soul & Blood 3DS



Tales of Zestiria. La nueva entrega de la famosa saga de rol de Bandai Namco se ha estrenado con 333.000 copias en su primera semana a la venta.

En EE.UU.

Del 18 al 24 de enero — Datos cedidos por VGChartz

1. Call of Duty Advanced Warfare PS4
2. Grand Theft Auto V PS4
3. Call of Duty Advanced Warfare Xbox One
4. Saints Row IV Re-Elected PS4
5. Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa 3DS
6. Assassin's Creed Unity Xbox One
7. Grand Theft Auto V Xbox One
8. Just Dance 2015 Wii
9. Call of Duty Advanced Warfare Xbox 360
10. Saints Row IV Re-Elected Xbox One

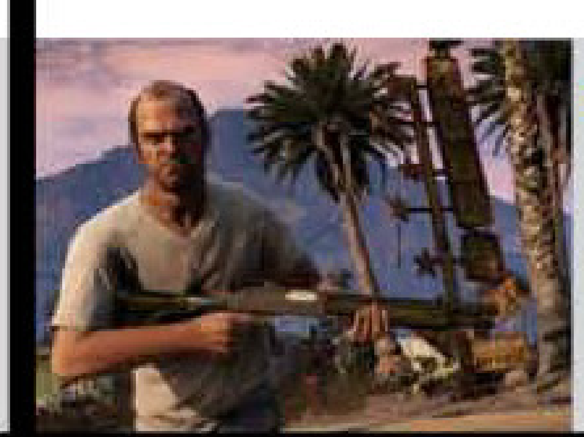


Call of Duty Advanced Warfare. El juego de Activision acumula ya 18 millones de copias, de las que 8,5, casi la mitad, corresponden a América del Norte.

En Gran Bretaña

Del 18 al 24 de enero — Datos cedidos por VGChartz

1. Grand Theft Auto V PS4
2. Grand Theft Auto V Xbox One
3. Call of Duty Advanced Warfare PS4
4. FIFA 15 PS4
5. Saints Row IV Re-Elected PS4
6. Call of Duty Advanced Warfare Xbox One
7. Call of Duty Ghosts Xbox 360
8. Saints Row IV Re-Elected Xbox One
9. FIFA 15 Xbox 360
10. FIFA 15 Xbox One



GTA V. El "sandbox" de Rockstar vuelve a estar de moda gracias a su salto a PS4 y Xbox One. Y aún falta que llegue a PC, lo que se producirá el 24 de marzo.

La cifra

45.000.000 es la cantidad de copias que se han vendido ya de Grand Theft Auto V.



ANUNCIO PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360 - PC

Así son los kombates a muerte en la next gen

El primer Mortal Kombat exclusivo de la nueva generación desvela nuevos detalles sobre sus modos de juego, el modo historia, el elenco de personajes o sus opciones online. ¿Listos para berrear "Finish Him" de nuevo?

Los responsables de *la* saga, NetherRealm, ya están calentando motores de cara al lanzamiento de su esperado nuevo juego de lucha, que tras el genial *Injustice*, promete llevar el género a un nuevo nivel. Una tarea compleja... pero que prometen cumplir con dos objetivos: uno, hacer de la lucha un fenómeno más social y, dos, atrapar a los jugadores con algo nuevo todos los días.

Así, *Mortal Kombat X* seguirá siendo el juego que conocemos, con ágiles combates repletos de detalles gore y cómicos, y con un elenco de personajes reconocible (aunque habrá nuevas caras). A esta base se aplicarán algunas ideas probadas en el género y la saga, como elegir entre 3 estilos de lucha para cada personaje antes de comenzar el combate (cada uno con sus técnicas), o interactuar con el entorno para realizar determinados ataques.

A esto se añadirán nuevos modos y opciones, que realmente serán los que marquen las diferencias. Así, "Living Towers" recuperará las torres de desafíos del anterior *MK*... pero con un giro: los desafíos se repartirán entre 3 torres según su filosofía (rápidos, diarios y premier) y algunos, según sus creadores, cambiarán cada hora.

Por su parte, "Guerra de facciones" será un atractivo modo competitivo persistente, que nos invitará a unirnos a una de las 5 facciones disponibles y sumar puntos para nuestro bando (ya sea jugando el modo historia, campeonatos online entre bandos de 5 personajes, desafíos individuales...). Al final de cada guerra, el equipo con más puntos obtendrá ventajas, como nuevos movimientos, e incluso habrá "invasiones" con eventos especiales durante 24 horas. Sin duda, una gran forma de "picarnos"... ✶

MORTAL KOMBAT X APOSTARÁ MÁS QUE NUNCA POR LOS MODOS ONLINE

MKX OFRECERÁ más opciones que nunca, incluido un modo historia cuya trama abarcará más de 25 años y que llegará doblado al castellano.



LOS NUEVOS MODOS, como Guerra de Facciones, alargarán la vida del juego con desafíos dinámicos.









Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Controlando el stock

Skylanders, Disney Infinity y ahora amiibo. No os voy a engañar si os digo que el fenómeno de las figuras ligadas a un juego me pilla un poco mayor. Cuando era un enano disfrutaba con "los muñecos" más que con cualquier otra cosa, pero estas, pequeñas y sin articulaciones, no me atraen.

Lo que sí me llama la atención es lo bien que le está saliendo la jugada a Nintendo. Ya en los 80 se la criticaba por el férreo control del stock y la demanda... y ahora, 30 años después, parece estar haciendo lo mismo.



ALGUNOS AMIIBO, como Little Mac, por ser minoritarios, ya están "super cotizados".

Más llamativo aún es todo el movimiento que hay en torno a las figuras, con gente que está literalmente arrasando con las pocas unidades que llegan a las tiendas, ya sea por coleccionismo, especulación o moneda de cambio. Incluso hay gente en Youtube que graba sus aventuras para conseguir una figura en concreto.

El "problema" es que es algo que se podría solucionar fácilmente, realizando tiradas más grandes, o más frecuentes. Al fin y al cabo, ¿no es el sueño de cualquier compañía que sus productos se vendan? Nintendo aquí lo tiene fácil.

No sé si será un éxito no esperado o una maniobra de márketing, pero lo cierto es que esta escasez solo está favoreciendo un mercado "secundario" que no ayuda en nada al leal fan de Nintendo.

NOTICIA 3DS

New 3DS: nuestro veredicto

Llevamos trasteando con las nuevas portátiles de Nintendo desde diciembre de 2014, tiempo más que suficiente para emitir ya nuestro veredicto final...

Han pasado 4 años desde que Nintendo 3DS llegó a Europa, tiempo en el que hemos visto nacer a su hermana mayor XL y a 2DS (o la versión "low-cost" sin efecto 3D). Y ahora, para conmemorar este cuarto aniversario, llega New 3DS, en tamaño "normal" y XL, una revisión más profunda y atractiva de lo que pudiera parecer a priori. Basta con pasar un rato con N3DS para darse cuenta de ello...

No es solo por contar con unas "tripas" renovadas (procesador más potente, más RAM o tecnología NFC incluida de serie), ofrecer dos botones adicionales o una superior duración de la batería. No. Su factor clave, el que dio nombre a la consola original, vuelve a ser el centro de la experiencia al ofrecer un efecto 3D infinitamente superior y mucho más estable, incluso a oscuras (utiliza una tecnología que reajusta el efecto 3D utilizando la cámara interior para detectar nuestros ojos). Funciona a las mil maravillas, y, por eso, jugaréis con el efecto 3D a tope. Ya solo por eso, merece la pena, y eso que hay mucho más. ✶

NEW 3DS VUELVE A PONER EL EFECTO 3D EN EL CENTRO DE LA EXPERIENCIA. ¡Y DE QUÉ MANERA!

JUEGOS DE 3DS EN NEW 3DS

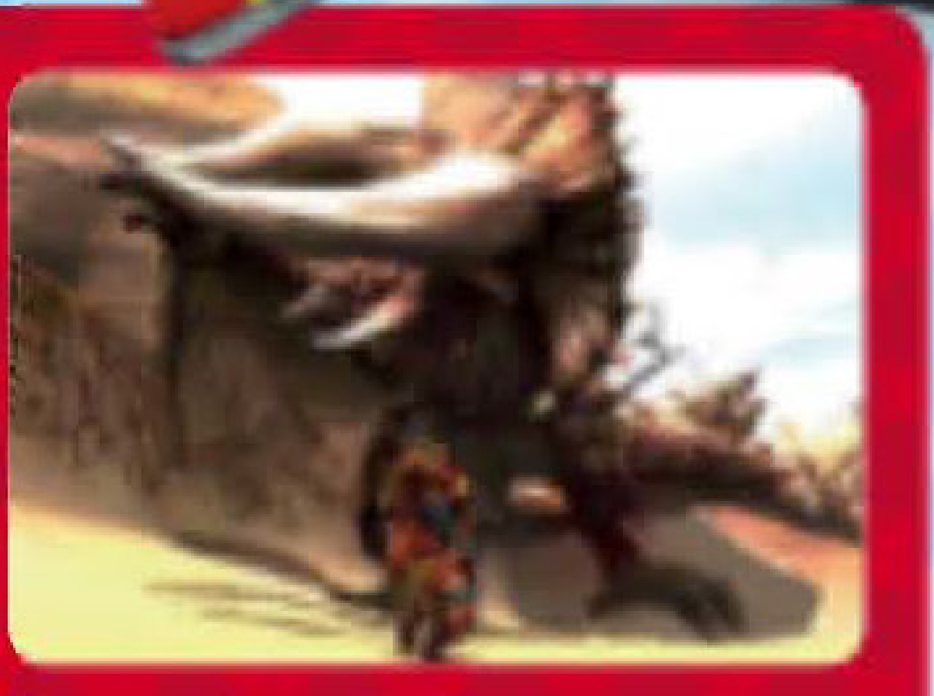
Muchos juegos de 3DS disponibles se benefician de algunas mejoras en N3DS, como tiempos de carga más cortos o, por ejemplo...



Super Smash Bros for 3DS. El exitoso juego de lucha ofrece la posibilidad de cargar los ataques especiales Smash pulsando abajo en la palanca C.



Majora's Mask 3D. Uno de los juegos más esperados de 3DS ya permite controlar la cámara con la palanca C. Y quien sabe... ¿amiibos en el futuro?



Monster Hunter 4 Ult. El juego de cacerías de Capcom también usa la palanca C para controlar la cámara. Y recorta lo suyo los tiempos de carga...





¿QUÉ NOS HA PARECIDO?

New 3DS supone un paso adelante en muchos sentidos (mejor procesador, más RAM, etc.). Aquí os contamos qué nos ha gustado... y qué no tanto.

A FAVOR

↑ EL EFECTO 3D. Decir estable es quedarse corto. Así debería haber sido desde un principio...

↑ AUTONOMÍA. El tamaño XL, que es con el que más tiempo hemos pasado, es una bestia que aguanta bastantes horas con una carga.

↑ LAS PANTALLAS. Son más nítidas y, en el caso del modelo normal, más grandes que en el modelo original de 3DS. Y se nota.

↑ ACABADO. Desde el tacto, a poder cambiar la batería, los 2 nuevos botones o la ubicación de Select y Start, todo es más cómodo.

EN CONTRA

↓ SIN SEGUNDO STICK. La palanca C hace el apaño, pero se podía haber aprovechado la revisión para incluir un 2º stick, que iría aún mejor.

↓ CARCASAS. Es uno de los atractivos del modelo "normal". ¿Por qué no se ha llevado al modelo XL también?

↓ RANURA CARTUCHO. Está situada en una de las esquinas donde apoyamos las manos, pudiendo sacar el cartucho por error (hay accesorios para impedirlo).

↓ MICRO SD. Si sois de los que abrazan el "todo digital", los 4 Gb de la micro SD incluida se quedan pequeños pronto.

CONCLUSIÓN

QUE NO TE ENGAÑEN LAS APARIENCIAS. Pese a su parecido con 3DS, una vez pruebes New 3DS no hay vuelta atrás. Piensa en un aspecto de N3DS, y seguro que es superior a los anteriores modelos: efecto 3D (hasta en juegos movidos), juegos que cargan más rápido, NFC, descargas más rápidas... Es, sin duda, la mejor versión de la portátil.





Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Downgrades y downgrades

Este mes he tenido la enorme suerte de visitar los estudios de CD Projekt RED en Varsovia, donde se están desarrollando ***The Witcher III Wild Hunt*** y ***Cyberpunk 2077.*** Se supone que el juego iba a estar disponible ya mismo (mientras leéis esta columna) pero sufrió un retraso hasta el próximo 19 de mayo para pulir algunos aspectos.

Entonces comenzaron mis sospechas. Después de lo que se había mostrado en el E3 de hace dos años y el "gameplay" de la edición de 2014, me temía un "downgrade" (ya sabéis, una caída de calidad respecto a la primera versión). **Efectivamente, *The Witcher III* tiene downgrade** pero no es nada comparable a lo que ocurrió con *Watchdogs* en su momento (las diferencias de la versión final eran bochornosas) y además en el estudio aseguraron que **aún hay margen de mejora**.



TRES HORAS DE JUEGO BRUTALES pese al "downgrade" de *The Witcher III*.

Yo me pregunto, ¿se trata de un engaño por parte de las compañías o es más bien una cuestión técnica, de diferencias entre la estación de desarrollo y la consola? **Pues depende del caso.** Puedo asegurar que las tres versiones de *The Witcher III* (sin ser iguales) aprovechaban a tope las respectivas máquinas. Después de jugar las primeras tres horas de este RPG tan esperado, os garantizo que nadie va a notar que no está tan detallado como la primera versión que se mostró.





UN EQUIPO DE 3 HÉROES nos acompañará en todo momento. Si jugamos online, los manejan otros jugadores.

NUEVOS DATOS **Wii U**

¡Mira, un planeta para salvar a la humanidad!

Xenoblade Chronicles X se lanzará el 26 de abril en Japón, pero no sin antes desvelar algunas de sus virtudes, como la extensión del mapa, los modos online...

Monolith, los creadores de uno de los mejores RPG de Wii, ya tienen casi lista su secuela, *Xenoblade Chronicles X*. Si no jugaste al anterior, podrás hacerlo el 2 de abril gracias al port para New 3DS, aunque no será necesario: siguiendo la tradición *Final Fantasy*, casi todo será nuevo, desde los héroes a la trama, y solo compartirán algunos elementos jugables, como el sistema de combate en tiempo real (que volverá mejorado). Así pues, prepárate para descubrir Mira, un planeta en el que se refugia el grupo del prota tras huir de una Tierra defenestrada. Allí fundarán New Los Angeles, una urbe con las zonas habituales (residencial, base militar...), que será un "puntito" en un gigantesco mapa de 400 km cuadrados.

En este sentido, el juego quiere hacernos sentir como un auténtico pionero que se enfrenta a un entorno desconocido. En Mira habrá 5 continentes, repletos de lugares y criaturas por descubrir y, lo que es mejor aún, la dureza de cada área no se adaptará a nuestro nivel (un enemigo de nivel 90 no bajará a 10 por estar nosotros en ese nivel). Habrá infinidad de misiones, tanto principales como secundarias (por pertenecer a un gremio, por ejemplo) y podremos teletransportarnos a puntos ya vistos en el mapa o usar vehículos, como los poderosos mechas Dolls, a los que podremos usar en combate.

Tampoco faltará el multijugador cooperativo online para 4 y para 32 (solo para intercambiar ítems y estrategias), o el modo off screen. Buena pinta, ¿eh? Pues ya solo queda que anuncien la fecha para Europa... ✶



EL SISTEMA DE COMBATE será una versión actualizada de lo visto en el primer *Xenoblade*, en tiempo real, con ataques a corta y larga distancia...



XENOBLADE CHRONICLES X se moverá a 720p, contará con modo off-screen y dejará una duración de más de 300 horas, según sus propios creadores.





XENOBLADE CHRONICLES X LE DARÁ A Wii U EL TOQUE RPG QUE LE FALTA



LA DIFICULTAD no se ajustará a nuestro nivel. Si nos cruzamos con un bicho poderoso, no tendrá piedad...



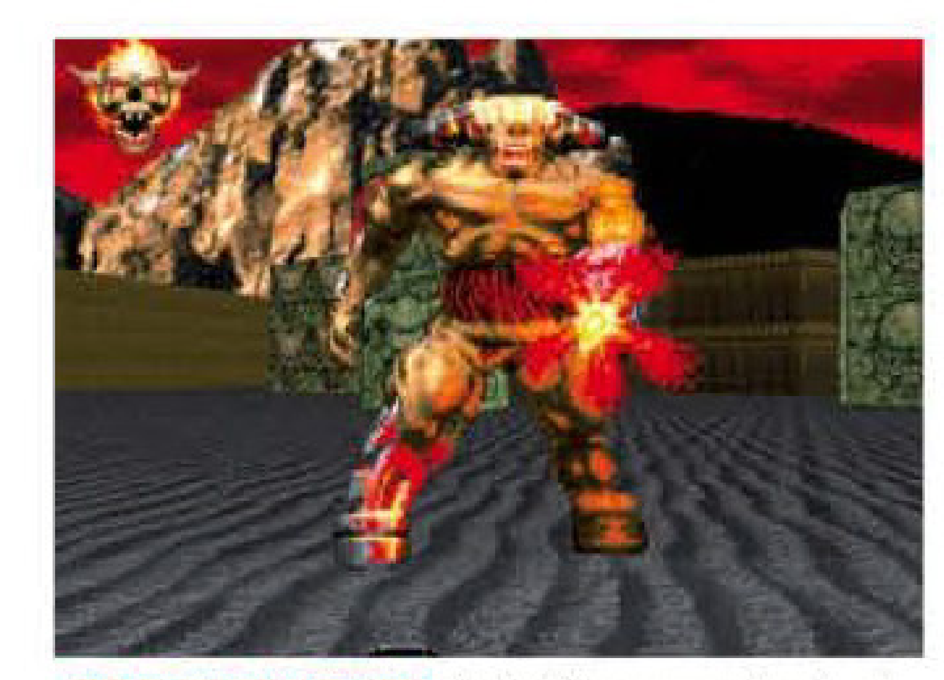
Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Malote, bienvenido a caza

La llegada de *Evolve* o de *Dying Light* sirven para traer nuevos modos de juego con un irresistible incentivo: convertirnos en los malos, ya sea el monstruo o el zombi, respectivamente. Por supuesto, no es la primera vez que se opta por esta fórmula: las sagas *Left 4 Dead* o *Gears of War* ofrecieron modos multijugador en el que podíamos cazar o ser cazados. Sí, también *Alien Colonial Marines*, pero pasaremos de ello, que luego se enfada algún lector...

La cuestión es que *Evolve* ha hecho de ello (ser un depredador en el modo multijugador, queremos decir) su bandera y estoy seguro de que será una tendencia que crecerá en el futuro. Con el creciente auge de los eSports,



¡ES TU MOMENTO de brillar, muchacho! ¿Un Ciberdemonio controlable? Yo digo sí.

hay margen para aupar figuras diferentes a la actual: quizá, con el paso del tiempo, no mole tanto ser un buen capitán de equipo, como un cazador solitario, que cause pavor a los equipos enemigos cuando tengan la desdicha de enfrentarse a él.

Y digo yo, ahora que esperamos con ansias esa conferencia especial de Bethesda para el próximo E3... ¿Veremos un modo multijugador para *Doom 4* en el que podamos controlar a un Ciberdemonio? Me haría más feliz que ser astronauta.





NUEVOS DATOS PS4 - PS3 - PC

Capcom, al asalto del juego online con 10 proyectos

Capcom desvela Dragon's Dogma Online, que junto a *Deep Down*, liderará la apuesta online de los de Osaka.

Capcom Online Games, la división centrada única y exclusivamente en el desarrollo de juegos online, acaba de confirmar a través de Yoshinori Ono, el afamado productor de *Street Fighter* y ahora directivo en Capcom, que trabajan en nada más y nada menos que 10 nuevos juegos. Uno de ellos ya lo conocíamos, *Deep Down*, al que ahora se suma *Dragon's Dogma Online*, secuela del juego de rol de acción de 2012 que nació PS3 y 360, y que ofreció unas curiosas funciones online.

Para la secuela, muchas cosas van a cambiar. La primera es que va a ser un juego F2P o gratuito, con sistema de micropagos. Ofrecerá un mundo abierto, que crecerá con nuevas zonas vía descarga. En él, los jugadores podrán crear grupos de 4 para cumplir las misiones, así como hablar con hasta 100 jugadores que veamos pueblos y zonas comunes, y todo (combate, creación de ítems...) sin perder el "feeling" del original. En Japón debutará en 2015, en Europa aún sin fecha.

CAPCOM PARECE ESTAR APOSTANDO FUERTE POR EL FREE TO PLAY

COMBATE, CLASES, CRIATURAS... muchos de los elementos del original estarán presentes en la secuela, que será un juego gratuito. Así, por ejemplo, podremos seguir subiéndonos a lomos de criaturas gigantes.

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS4 y PS3 ■ Lucha ■ Bandai Namco ■ Lanzamiento: **2015 (Japón)**

MÁS LUCHA CON SABOR MANGA

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE EYES OF HEAVEN

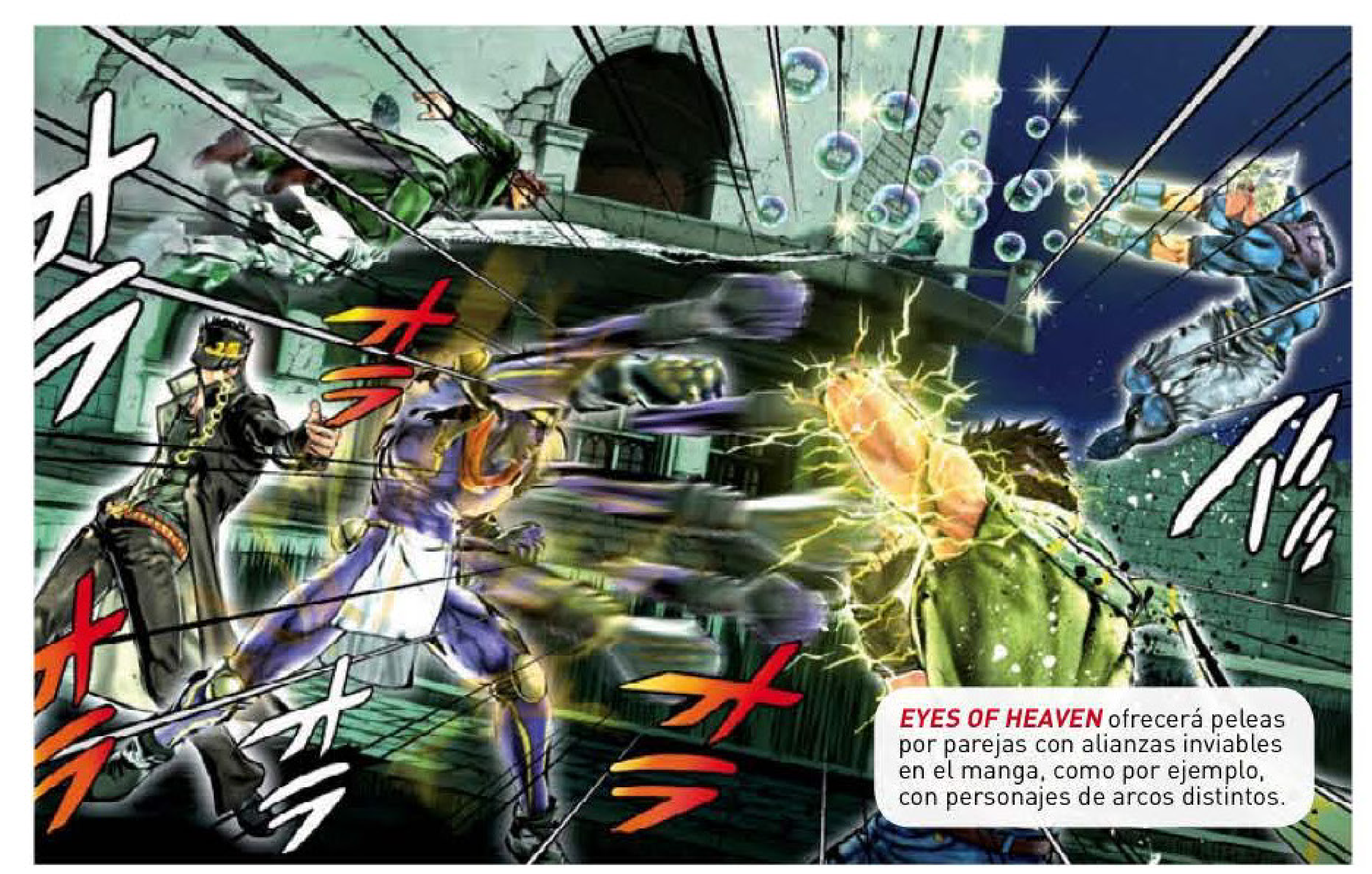
Las 8 generaciones de los Joestar se preparan para volver a la lucha en consola... ¡pero esta vez por parejas!

■ **QUE JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ES UNO DE LOS MANGAS** más longevos y queridos en Japón es algo que está fuera de toda duda. No en vano sigue la historia de una familia, los Joestar, a lo largo de 8 generaciones, todas ellas destinadas a luchar contra el mal encarnado por Dio Brando. Pero, a pesar de su enorme potencial y sus carismáticos personajes, no hemos visto muchos juegos con su nombre, algo que está cambiando gracias a Bandai Namco y Cyberconnect2, quienes tras los buenos resultados de All-Star Battle, ya preparan un segundo juego de lucha. Pero lejos de ser más de lo mismo, muchas cosas van a cambiar en *Eyes of Heaven*. Volverán los principales personajes de los 8 arcos del manga, sus "Stand" o poderosas manifestaciones de su psique... pero bajo un estilo de juego que apostará por nuevas ideas.

➔ **LOS COMBATES SERÁN AL ESTILO "TAG TEAM",** por parejas, y nos permitirán combinar dos personajes aunque sean archienemigos en el manga. Así, podemos mezclar personajes con "Stand" con los usuarios del "Hamon", unas técnicas para canalizar la energía, lo que a su vez abrirá la puerta a técnicas y ataques conjuntos que variarán según los integrantes de nuestro equipo. Y no solo eso. Si uno de nuestros personajes cae, lo hará para siempre: el superviviente heredará su voluntad, un detalle del manga que permitirá mejorar las habilidades del que queda vivo.

También habrá otros guiños al manga, como entornos 3D repletos detalles calcados de las viñetas (como interactuar con objetos, activar trampas...), sin olvidar la inclusión de nuevos personajes, como Stroheim, el soldado nazi con armas incrustadas en su cuerpo o Diego Brando, del séptimo arco del manga. El juego llegará a PS3 y, además, debutará en PS4, donde tendrá demo en breve.





EYES OF HEAVEN ofrecerá peleas por parejas con alianzas inviables en el manga, como por ejemplo, con personajes de arcos distintos.

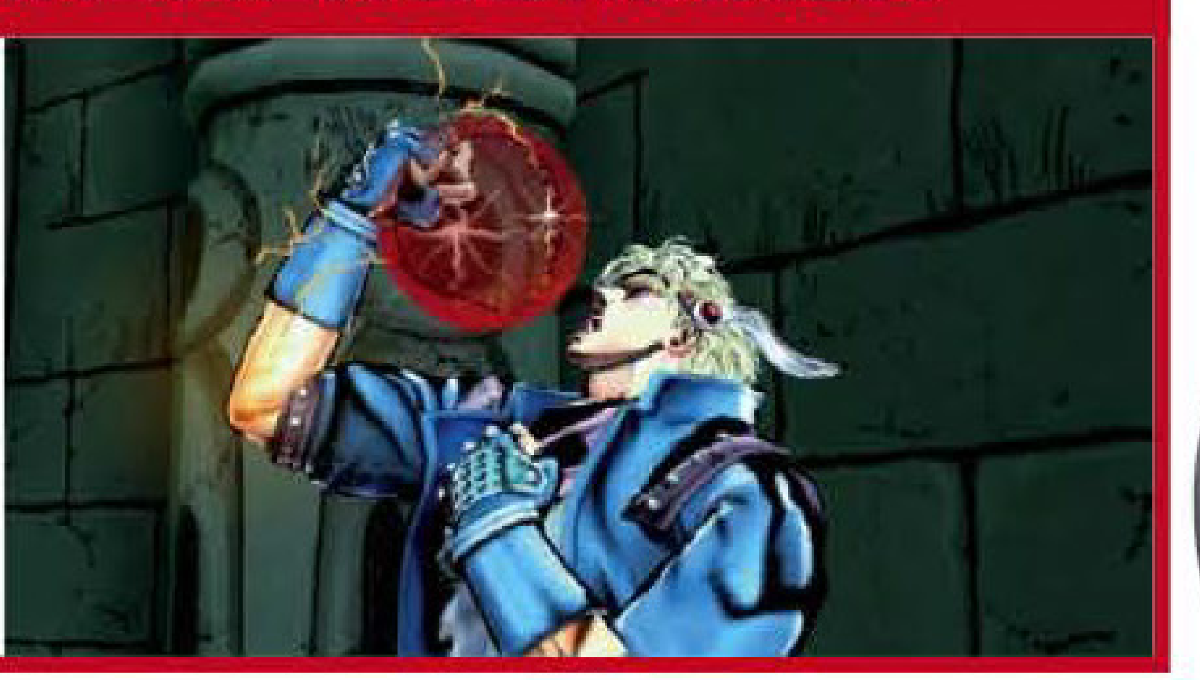


JOJO'S DEBUTARÁ EN PS4 ofreciendo nuevos personajes no aparecidos en All-Star Battle, como Diego Brando o Stroheim, por mencionar un par.

LOS ENTORNOS jugarán un papel mucho más importante y estratégico. Así, podremos plantar trampas, útilizar objetos como esta estatua y mucho más.

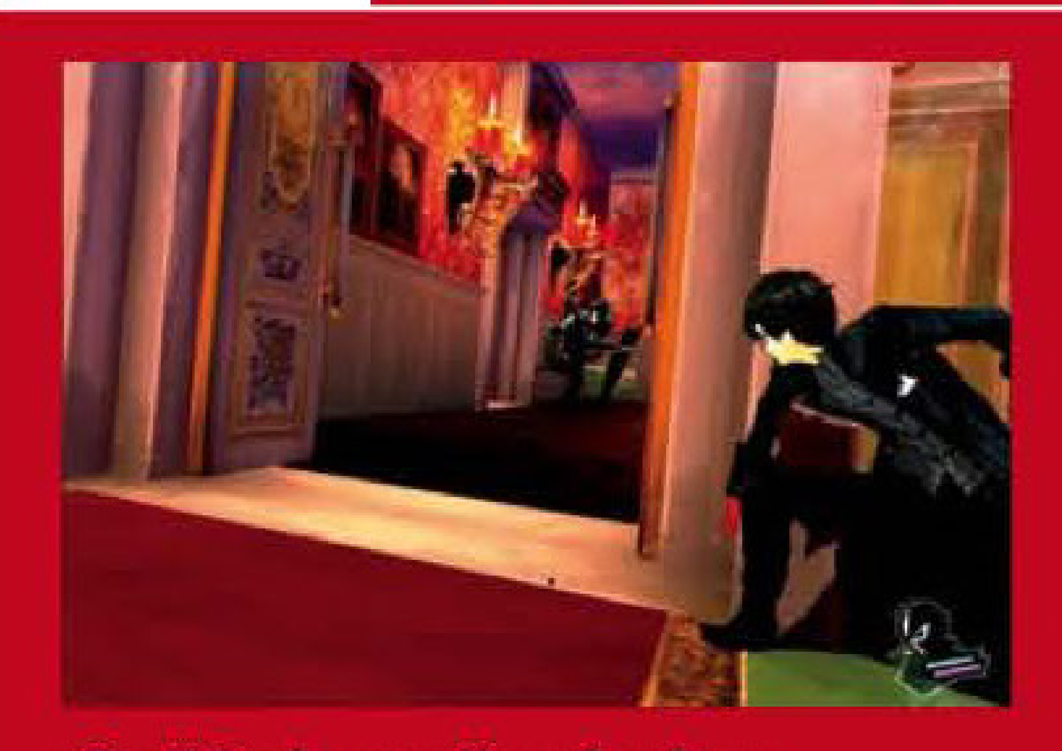
UNA "HERENCIA" INSPIRADA EN EL MANGA

En *Eyes of Heaven* los combates serán por parejas, pero con una novedad respecto a otros títulos: si uno de nuestros luchadores cae, lo hará para siempre en lo que quede de partida. Lo bueno es que este detalle se aprovechará para demostrar su fidelidad con el manga: al caer un personaje, el otro heredará su voluntad, amplificando sus poderes y habilidades de diversas formas.





aquí Tokio



→¡"Roleros" saludos desde Japón! Este mes, por fin, se han desvelado datos del esperado RPG *Persona 5* para PS4 y PS3. Llegará repleto de nuevas opciones, desde toques de sigilo y plataformas a mazmorras no generadas aleatoriamente. Production I.G., el estudio de animación de Ghost in The Shell, se encargará de las escenas de vídeo.



→Rhythm Tengoku, en ruta hacia 3DS. El simpático party game con microjuegos rítmicos, conocido en Europa como *Rhythm Heaven*, contará con una nueva entrega para 3DS. Ofrecerá un total de 100 minijuegos, recopilando los mejores de las versiones GBA, DS y Wii, además de 30 nuevos. Llegará este verano a Japón.

→Las ediciones limitadas de Yakuza Zero.
Sega y Sony van a lanzar una serie de ediciones especiales de PS Vita y PSV TV con ilustraciones de *Yakuza Zero*, para celebrar el lanzamiento de la aplicación de acompañamiento para la portátil el 26 de febrero. Esta app nos permitirá disfrutar en la portátil de los minijuegos y tareas opcionales de la aventura de PS4 y PS3 que saldrá el 12 de marzo.



aquíTokio





➔Una pera ¿mascota local y héroina de juegos? Funassyi es la mascota local de Funabashi, una ciudad al noroeste de Chiba, y es una pera. Pero la noticia es que va a protagonizar dos juegos, un clásico puzle en el que hay que unir tres figuras iguales y Nashi-jiru Action! Funassyi no Yukaina Ohanassyi, un plataformas 2D en el que reviviremos algunos cuentos clásicos con jefes finales en plan minijuego.



➔La liga nipona de béisbol, sigue viva en tu PS3 y Vita. La serie *Pro Yakyuu Spirits* de Konami ya tiene casi a punto la edición de 2015, que traerá algunas importantes novedades, como el escaneo 3D de los rostros de los jugadores (que dejará animaciones y expresiones más realistas), amén de actualizaciones de los datos de la liga casi en tiempo real (3 horas después de finalizar un partido).

➔ToHeart2, un remake para Vita *ToHeart2 Dungeon Travelers* se lanzó en PSP en 2011, y en abril llegará el remake a Vita. Se trata de un Dungeon RPG en el que nos internamos en mazmorras (en Vita están hechas en 3D), con un equipo de hasta 5 personajes. Se ha revisado la dificultad y se han incluido mejoras que lo acercan más al estilo de juego de su secuela.

El blog de Kagotani

La necesidad y el peligro de los saldos

Marzo está a la vuelta de la esquina, y eso significa el final del año fiscal en la mente de la gente del mundillo. Queda poco más de un mes para vender el mayor número de juegos posible para poder cerrar el libro de cuentas con una página positiva. Lo que pasa es que, de un tiempo a esta parte, el final de ese período se ha convertido en un atolladero en el que muchos se ven poco menos que empantanados.



Es la etapa en que el cajón de saldos se llena de títulos que no tuvieron éxito comercial y que no hacen más que ocupar espacio en las tiendas. Viendo la cercanía de marzo, las compañías se ven forzadas a rebajar los precios drásticamente, pues necesitan vaciar el inventario para que nuevos títulos puedan encontrar su hueco en las tiendas. Aunque realmente se pueden hacer buenas compras, muchos de esos juegos rebajados son una molestia, pues es difícil localizar los títulos nuevos lanzados durante ese período, lo que hace que su situación sea aún más desafiante.

« EL FINAL DEL AÑO FISCAL PONE A PRUEBA LOS NÚMEROS DE LAS COMPAÑÍAS Y DE SUS JUEGOS SUPUESTAMENTE EXITOSOS »

En el pasado, cuando aún jugábamos con cartuchos, las ROM eran caras de fabricar y las compañías se veían limitadas en el número de copias que podían preparar para cada título. Así, si uno se agotaba, a menos que se hicieran copias adicionales, se convertía en un preciado objeto de coleccionista. Había cajones de saldo con cartuchos también, pero no al nivel de hoy en día. Luego, Sony eligió el CD-Rom como formato para su PlayStation, poniendo sabiamente a su rama musical a producir grandes cantidades de discos. Aunque no voy a entrar en detalles sobre todos los aspectos de esa revolución, el hecho es que el mercado se vio inundado de juegos, con muchas copias de cada uno. Ningún juego se quedaría ya sin stock. Sin embargo, Sony no se podía permitir el lujo de ser muy exigente en los controles de calidad. Su consola necesitaba juegos, muchos, y con rapidez. Temiendo que se pudiera producir un nuevo crack como el de Atari, Nintendo siempre vio muy preocupante esa actitud de Sony, lo que hizo que las relaciones entre ambas compañías fueran tensas, como poco.

Al final del período, aunque no fueran malos, había infinidad de juegos en las estanterías de las tiendas, y se necesitaba vaciarlas cuanto antes. Cualquier juego que se lanzara antes del final del año fiscal se veía atrapado entre toneladas de juegos muy rebajados. Hoy, hay que añadir la falta de popularidad que tienen los juegos AAA en Japón. Mientras las compañías se alegran de proclamar el número de copias puestas a la venta, intentando mostrar que son exitosas, el fin del año fiscal pone a prueba esos números, en la medida en que muchos de esos títulos supuestamente exitosos acaban en el cajón de las rebajas, para recordar, tristemente, el estado en que se halla la industria.


ESPECIAL
THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK 3D
ENTREVISTA
EIJI AONUMA
PÁGINA 32
El productor de la serie nos habla en exclusiva
TODOS LOS JUEGOS DE LA SAGA
¡17 juegos, 1986-2013!
PÁGINA 38
EL LEGADO DE LINK
Repasamos el mito de Nintendo desde su génesis
PÁGINA 34
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Analizamos la obra de culto en 3DS
PÁGINA 28



Más que un lavado de máscara

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 3D

12 ■ Aventura ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 44,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

La mayor reforma de Ciudad Reloj "Termina" justo a tiempo para el Carnaval, y aunque hayan pasado 14 años, es como si hubiésemos vuelto al alba del primer día… una vez más.

■ **EL CANTO DEL CUCCO** marca el comienzo de un nuevo día y salimos raudos a la plaza de la ciudad como quien regresa al pueblo en el que veraneaba de pequeño: envueltos por los recuerdos y ansiosos por compararlos con su aspecto actual. Al contrario de lo que suele ocurrir, la plaza ha crecido en tamaño y sus gentes irradian mayor felicidad, gracias a su pulimento poligonal y las expresivas (re)animaciones, que se unen a la nueva iluminación y las rediseñadas texturas de cada adoquín y tablón de madera para conformar una atmósfera más cálida que nunca, hasta que dirigimos la vista al cielo. Entonces, la vitalidad de la ciudad queda eclipsada por el rostro de la muerte; el de una Luna de macabra sonrisa y mirada inyectada en odio que simboliza el drama de Termina: sólo nos quedan 72 horas para salvar al mundo.

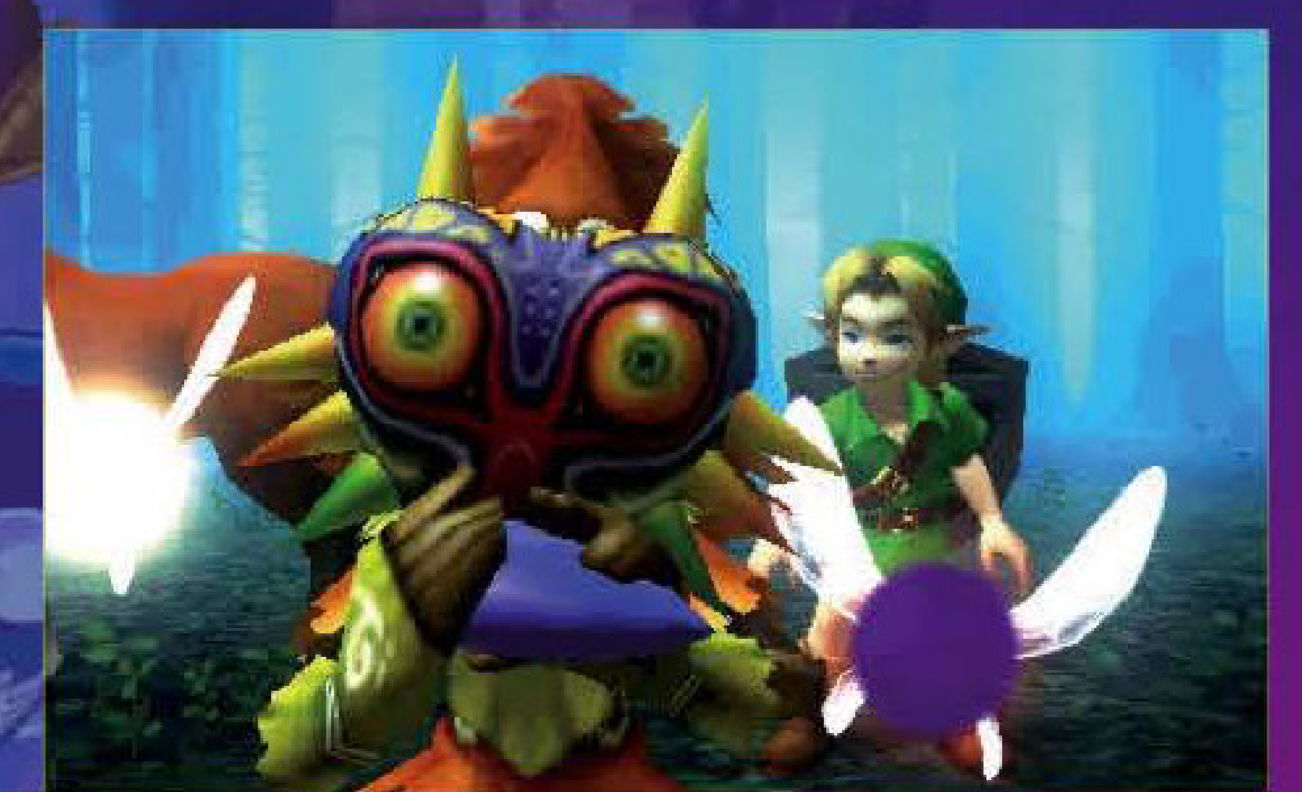
Bienvenidos de nuevo al polémico ciclo de tres días, que nos obliga a regresar una y otra vez al alba del primero, despojándonos de los objetos numerados (semillas, flechas, hadas) y "reiniciando" las misiones incompletas. Sin embargo, este repetitivo y a veces frustrante sistema añade varios cambios de gran ayuda: las estatuas de búho ahora guardan la partida de forma permanente, junto a los nuevos puntos de guardado y las pistas de las piedras Sheikah, pero la mayor novedad viene en forma musical.

→ **POR PRIMERA VEZ, LA CANCIÓN DEL DOBLE TIEMPO** nos permite avanzar a cualquier hora del día sin que transcurran doce horas del tirón, lo que nos proporciona mayor flexibilidad a la hora de distribuirnos las tareas, que






LOS CUATRO TEMPLOS se antojan escasos en comparación con otras entregas, pero a cambio albergan inmensas salas repletas de puzles muy bien pensados.



LAS CINEMÁTICAS parecen de otro juego; comparar esta mítica secuencia con la de N64 es como la noche Vs. el día.

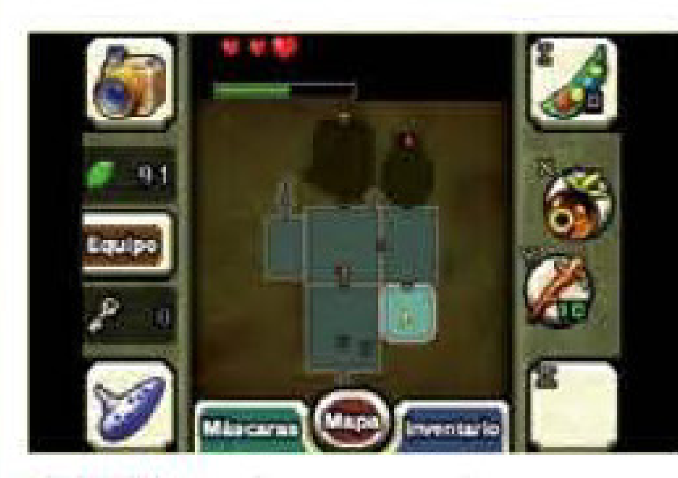


LOS COMBATES se han mejorado con nuevos movimientos de los enemigos, aunque Link también se flipa que da gusto.

Reinventando el inventario

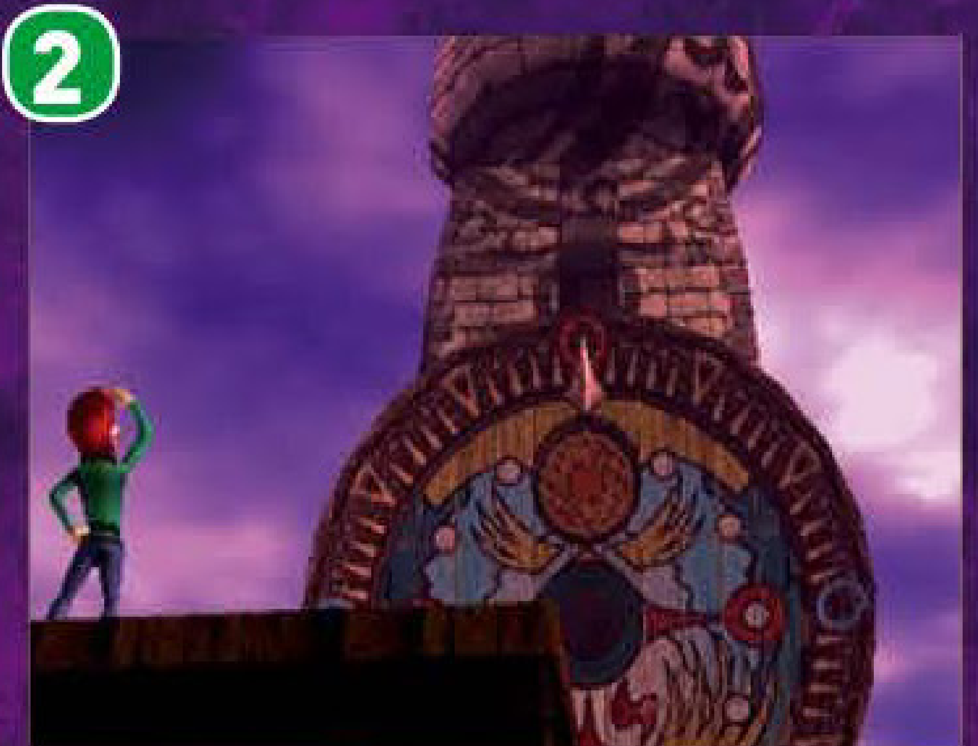
La pantalla táctil de 3DS ya nos permitió gestionar nuestro equipo, máscaras e inventario de forma más intuitiva y cómoda, pero *Majora's Mask 3D* añade un par de usos aún más prácticos, sobre todo en lo relativo al cuaderno de misiones, reconvertido en toda una agenda personal.

EL CUADERNO de los Bomber está mucho mejor presentado: cada personaje clave aparece junto a su estado de felicidad. El WhatsApp de Términa.



EL MAPA ahora muestra nuestra ubicación exacta en cada sala de las mazmorras, flanqueado por los botones táctiles de asignación de ítems.





CÓMO PASA EL TIEMPO

Ciudad Reloj y Términa han sufrido una transformación visual que refuerza aún más su inolvidable ambientación.

1. LA EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES. Cada terminiano tiene sus costumbres, horarios y manías, y el hecho de que muchos provengan de *Ocarina of Time* crea un vínculo de familiaridad con ellos que hace aún más chocante el drama apocalíptico.

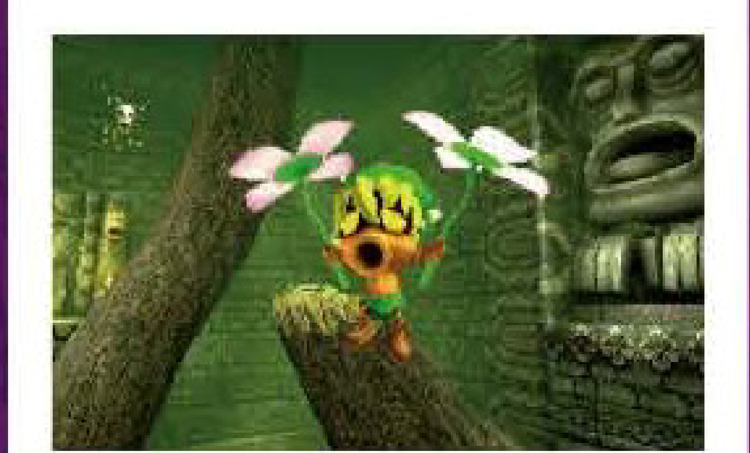
2. LA TORRE DEL RELOJ. Es el epicentro de la historia; aparte de marcar el frenético ritmo de nuestra gesta, su puerta sólo se abre en la víspera del Carnaval para enfrentarnos al cruel Skull Kid. Niñato calavera...

constituyen el eje argumental de la historia. Ahora, el Cuaderno de los Bomber, que funciona como un listado interactivo de "logros", está mejor integrado en la aventura y permite programar alarmas recordatorias para hacer felices a sus más de veinte personajes. A cambio, obtenemos cuartos de corazón, botellas y, sobre todo, originalísimas caretas que nos otorgan toda clase de habilidades, desde descifrar el idioma de los animales hasta aprender misteriosas danzas. Estas son las misiones más profundas (y paranormales) de la saga *Zelda*, por la forma tan especial en que nos unen emocionalmente a sus personajes, pero las verdaderas protagonistas son las máscaras Deku, Goron y Zora, que transforman a Link en criaturas de sendas razas, cuyos movimientos también han sufrido ligeras modificaciones. Link Zora, por ejemplo, ha perdido velocidad media de natación para ganar precisión en los pasillos subacuáticos. Y ya que hablamos de control, el cambio más sustancial está en el mapa táctil, mucho más práctico que en *Ocarina 3D*, aunque se mantiene



Con espíritu transformador

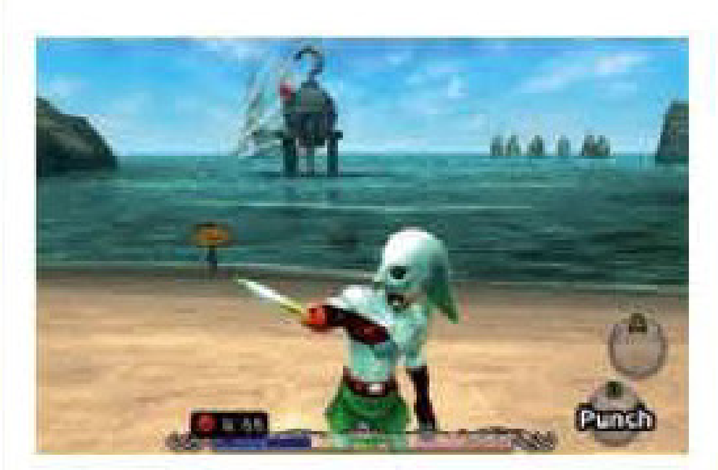
Por primera vez, Link se convierte en Deku, Goron y Zora para integrarse entre sus congéneres y, por encima de todo, para resolver los intrincados puzles de cada mazmorra.



LINK DEKU utiliza las Flores Deku para sobrevolar varios metros de distancia, disparar burbujas o encadenar cinco "saltos de rana" sobre el agua.



LINK GORON luce este tipazo y un renovado repertorio de puñetazos, aunque también puede rodar como una roca a toda velocidad y destruirlo todo.



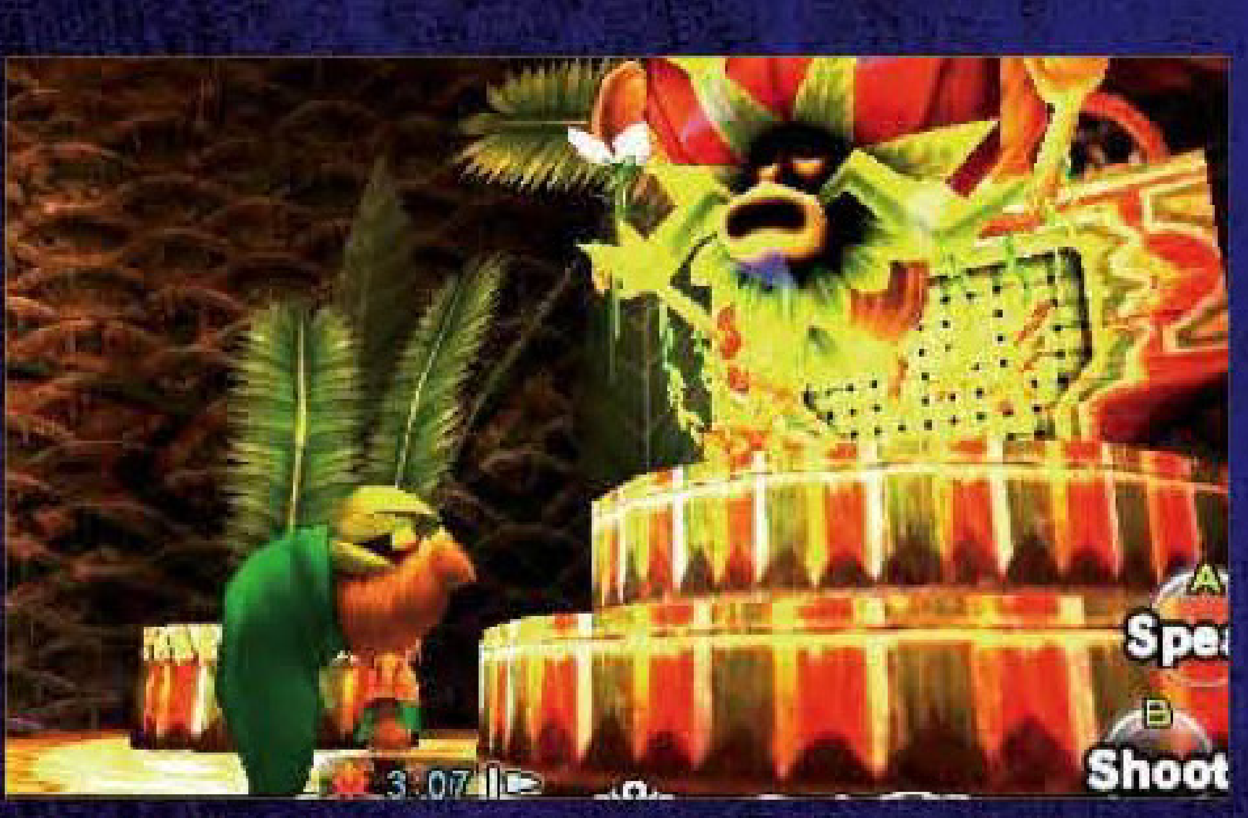
LINK ZORA ha pegado el mayor cambio: ahora nada y bucea más lentamente, aunque puede alcanzar la velocidad de antaño a costa de gastar magia.



LO QUE ANTES parecía una capa de niebla gris, ahora es un derroche de color que nos sumerge de lleno en la trama.



LOS PUZLES conservan su ingenio en los cuatro templos temáticos, pero debemos pensar más rápido que nunca.



LAS SITUACIONES son de las más originales que ha vivido Link, como salvar a un pobre mono de un ritual Deku.



LA JOVEN EPONA vuelve a ser nuestro medio de transporte, pero no el más veloz: en Términa, Link Goron no tiene rival.



EL NUEVO RELOJ se muestra en todo momento y en formato digital, lo que puede resultar agobiante cuando sólo quedan... ¡cinco horas!

Skull Kid

El poder de la Máscara de Majora convertirá a un inocente niño del bosque en una brutal amenaza.

la asignación dactilar de objetos y el uso del giroscopio para mover la cámara que, por primera vez y gracias al infalible estabilizador de New 3DS, ya no es incompatible con el efecto 3D cada vez que inclinamos la consola. La otra gran ventaja de jugarlo en la nueva portátil de Nintendo es el control absoluto y libre de la cámara que proporciona la palanca-C, cuya notable fluidez viene motivada por un incremento en la tasa de frames por segundo. Gráficamente, estamos ante la remasterización más radical que han visto los ojos de Link, si bien contrasta con ciertos efectos de sonido desfasados como ese grito "ancestral" del jefe Odolwa. Aunque se echa en falta una remasterización musical a lo *Link Between Worlds*, la banda sonora original sigue siendo soberbia y sobrecogedora como pocas.

EN CUANTO A LOS TEMPLOS, cabe destacar el acertado rediseño de todos sus jefes finales, especialmente el pez Gyorg (que en N64 parecía sushi), aunque también afecta al desarrollo de las batallas, como en el caso del irreconocible Twinmold. Estas correcciones de-



LA CIUDAD se ha remodelado con todo lujo de detalles ambientales y decorativos. Por cierto, ¿encontráis al niño Bomber en la imagen?





NINGUNA OTRA REVISIÓN DE ZELDA HABÍA INCORPORADO CAMBIOS TAN DECISIVOS





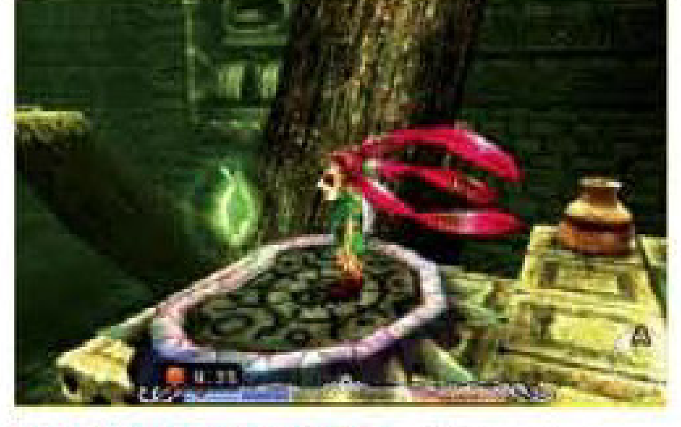
¿OS SUENAN estos dos? A viejos conocidos de *Ocarina* se unen fichajes como el inefable Tingle, aunque a todos se les ve como nuevos. Kurulín... ¡Pa!

Luna creciente, tiempo menguante

Nuestro objetivo principal es detener los planes del "lunático" Skull Kid (por la Luna), pero las misiones secundarias son tan primordiales como evitar el Apocalipsis. Para ello, Link debe compaginar la exploración en mazmorras y montañas con su labor como buen samaritano de la Sociedad Secreta de la Justicia Bomber. ¿Tendrá tiempo para todo?



ENTABLAR RELACIÓN con los terminianos crea un evento en el cuaderno Bomber, que se irá actualizando a medida que cumplamos sus recados.



EN LOS TEMPLOS, debemos recolectar los fragmentos de hada (no tiene una idea buena, el Skull Kid este) para después recomponerlas en las Fuentes.



LOS NUEVOS ESTANQUES de pesca aportan los pocos momentos de relax entre tanta presión. ¡Probad a pescar con diferentes caretas puestas!

muestran una vez más el esfuerzo de Grezzo y Nintendo por mejorar la experiencia de juego, sin alterar por ello la inquietante atmósfera de tensión que lo convirtió en un clásico atemporal. Poco más se le puede pedir a un *Zelda* de culto como *Majora's Mask*: quizá un par de mazmorras adicionales o alguna misión y máscara inéditas, pero el mimo con que se ha trabajado en cada mínimo detalle está por encima de cualquier remasterización reciente. Así dan ganas de vivir cada día como si fuese el amanecer del tercero. Terrible e irresistible destino... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las novedades** mecánicas y estructurales que mejoran la experiencia.
- **El lavado de cara** total y la fluidez de la cámara en New 3DS. Es el *Zelda* portátil más vistoso que se ha hecho.

Lo peor

- **El límite de tiempo** seguirá sacando de quicio a los más lentitos, sobre todo en las últimas mazmorras.
- **Fallos de cámara** puntuales y algún pequeño bug gráfico de fácil solución.

Alternativas

- **Ocarina of Time 3D** es mejor como juego, pero no como remasterización. Las "Mejoras" Mask van más allá.
- **A Link Between Worlds** es el otro gran *Zelda* de 3DS que sí entra en la categoría de remake, si os va la vista cenital.

GRÁFICOS Todo ha evolucionado de forma espectacular: nitidez, modelados, fluidez, ambientación y 3D profundísimas.	93
SONIDO Puestos a remasterizar, una banda sonora reorquestada no habría sonado mal, aunque sigue siendo gloriosa.	87
DURACIÓN Sus múltiples secretos dan para unas 25 horas, aunque tirando de repetición y con sólo cuatro templos.	90
DIVERSIÓN El ciclo de tres días es su mayor condena... a la par que bendición, gracias a las mejores misiones de la saga.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

La remasterización más contundente que ha visto la saga *Zelda*; además de restaurar su fascinante atmósfera, añade novedades jugables que lo hacen más satisfactorio y accesible, aun a pesar de su elevada dificultad. Un título esencial para 3DS.

Hablamos con **Eiji Aonuma,** productor de la saga ***THE LEGEND OF ZELDA***



AONUMA SE QUITA LA MÁSCARA

Enigmático cual Skull Kid y jovial cual Link Niño, el "relojero" de Ciudad Reloj nos habla sin tapujos de *Majora's Mask 3D* y el futuro de Zelda.

¿Qué has sentido al volver a trabajar en un juego tan especial como *Majora's Mask*?
Rehacer un juego que ya has creado te permite darte cuenta de las carencias que tenían tus ideas previas, lo que a veces resulta un poco doloroso. Pero me ha hecho realmente feliz ver todas las cosas que nos permite llevar a cabo la tecnología de hoy, y que fueron imposibles cuando desarrollamos el título original. Los videojuegos son el único medio que, a medida que pasa el tiempo, te permite trabajar en nuevos desarrollos para hacerlos más accesibles y divertidos. En cualquier caso, son los fans que esperan con ansias estos juegos quienes nos permiten hacerlos, así que os estoy muy agradecido a todos vosotros por haberlo hecho posible.

Si *Majora's Mask* no existiera y tuvieses que desarrollarlo por primera vez, ¿harías el mismo juego que en 1999? ¿Qué cambiarías tras todos estos años de experiencia?
Mmmm... Es una pregunta difícil. Realmente no puedo imaginar cómo haría el juego porque fue precisamente la experiencia de crear *Majora's Mask* lo que sentó la base para la actual saga *Zelda*. Sobre qué cambiaría ahora tras mis quince años de experiencia en la saga, la respuesta está en *Majora's Mask 3D* y en todos los cambios que he introducido en él. Podréis ver a qué me refiero cuando tengáis el juego entre manos. Aunque esto que voy a decir pueda sonar a obviedad, es la persona que está detrás del juego, las circunstancias que la rodean y la época en la que vive lo que da origen a una idea. Esto también fue cierto para Majora's Mask; la idea nació de la época en la que fue creado.

El juego original mejoró los gráficos de *Ocarina of Time* mediante el Expansion Pak. ¿Se nota esa mejoría en *Majora's Mask 3D* comparado con *Ocarina 3D*? ¿Qué aporta New 3DS en este sentido?
En *Majora's Mask 3D* hemos implementado unos cuantos elementos que *Ocarina of Time 3D* no nos permitió introducir. El mejor ejemplo es la forma en que la pantalla táctil muestra constantemente el mapa y permite a Link (el jugador) ver dónde se encuentra en todo momento. En *Ocarina of Time 3D* ya podías cambiar de ítems por medio del panel táctil, pero en *Majora's Mask 3D* hemos hecho la experiencia aún más satisfactoria a base de incrementar el frame rate (frecuencia de fotogramas por segundo). Aunque se trata de cambios pequeños, estoy seguro de que, una vez probéis el juego, notaréis que marcan una gran diferencia. Por otro lado, también se puede manejar la cámara libremente alrededor de Link con el Botón Deslizante Pro o con la palanca-C integrada en New Nintendo 3DS, lo que proporciona una experiencia de juego mucho más cómoda que en el título original, especialmente cuando se combina con el efecto 3D súper estable.

Volviendo a las novedades, habéis añadido dos zonas de pesca inéditas y pulido las batallas contra los jefes. ¿Puedes comentarnos con más detalle algún otro cambio estructural que encontraremos?
Nuevamente, es más bien un cambio leve, pero hemos ampliado la plaza central de Ciudad Reloj donde transcurre la trama

"LA EXPERIENCIA DE *MAJORA'S MASK* SENTÓ LA BASE DE LOS ZELDA ACTUALES"



EIJI AONUMA

- **CARGO:** Productor de la saga *The Legend of Zelda* y director del Grupo 3 de Nintendo EAD.
- **PRIMER JUEGO COMO DIRECTOR:** *Zelda: Majoras's Mask*, (año 2000)
- **BIOGRAFÍA:** Entró a trabajar en Nintendo en 1991 como diseñador de sprites para NES Open Tournament Golf. Cinco años después dirigió su primer juego: un RPG llamado Marvelous que no salió de Japón. En 1998 colaboró a las órdenes de Miyamoto en *Ocarina of Time*, dos años antes de dirigir su secuela *Majora's Mask*, seguida de *The Wind Waker* y *Twilight Princess*. En el resto de entregas ha desempeñado el papel de productor o supervisor.

"ZELDA Wii U SERÁ UN CAMBIO ARRIESGADO PERO NECESARIO, COMO EL CICLO DE TRES DÍAS"

dramática de *Majora's Mask*, haciendo más fácil entender cómo están conectadas las ubicaciones de los edificios en las diferentes zonas de la ciudad. También hemos mudado el edificio más visitado a lo largo de la aventura: el Banco de Ciudad Reloj, que ahora está justo debajo de la torre central. También hay algo que quiero mencionar, y es que hemos cambiado los controles de Link Zora cuando está en el agua: ahora es mucho más fácil nadar. Hemos dedicado bastante esfuerzo a este aspecto, así que espero que lo disfrutéis comparándolo con el juego original.

No quisiéramos desaprovechar la ocasión de hablar sobre el nuevo *Zelda* para Wii U. ¿Podrías explicarnos cómo afectarán nuestras decisiones al mundo del juego? ¿Teméis que el nuevo esquema de mundo abierto "profane" la esencia de la saga?

Cada vez que pienso en crear un nuevo *Zelda*, me esfuerzo constantemente en ir un paso más allá de lo que esperan los usuarios. Recientemente, he estado centrado en buscar una respuesta a todo el tema de replantear las convenciones del mundo Zelda. Estas convenciones son, básicamente, aquellos aspectos que hacen que el jugador piense "Vaya, otra vez esto"; es decir, elementos que no se han alterado desde el origen de la saga, y que estoy tratando de cambiar activamente. Durante el proceso de desarrollo, montones de decisiones se toman simplemente porque "los juegos de *Zelda* siempre han sido así", y damos por hecho que de otra forma no se sentiría que es un *Zelda*, sin ninguna razón real intrínseca al juego. Creo firmemente que este tipo de pensamiento limita nuestras posibilidades y es por ello que estoy llevando a cabo estos cambios. Que a los usuarios les gusten o no supone correr un riesgo, al igual que cuando presentamos el cambio del ciclo de tres días en *Majora's Mask*, pero es algo que me parece absolutamente necesario a la hora de replantear el futuro de una saga como *Zelda*, y eso es justo en lo que estoy trabajando.



THE LEGEND OF ZELDA EL LEGADO

La creación de *Donkey Kong* se debió, en cierta medida, al azar. Gunpei Yokoi y su equipo estaban saturados de trabajo, y Yamauchi decidió encargar a Miyamoto, hijo de un amigo de la familia, la tarea de arreglar el entuerto de la fallida recreativa *Radar Scope*, que daría como fruto el nacimiento del célebre gorila.

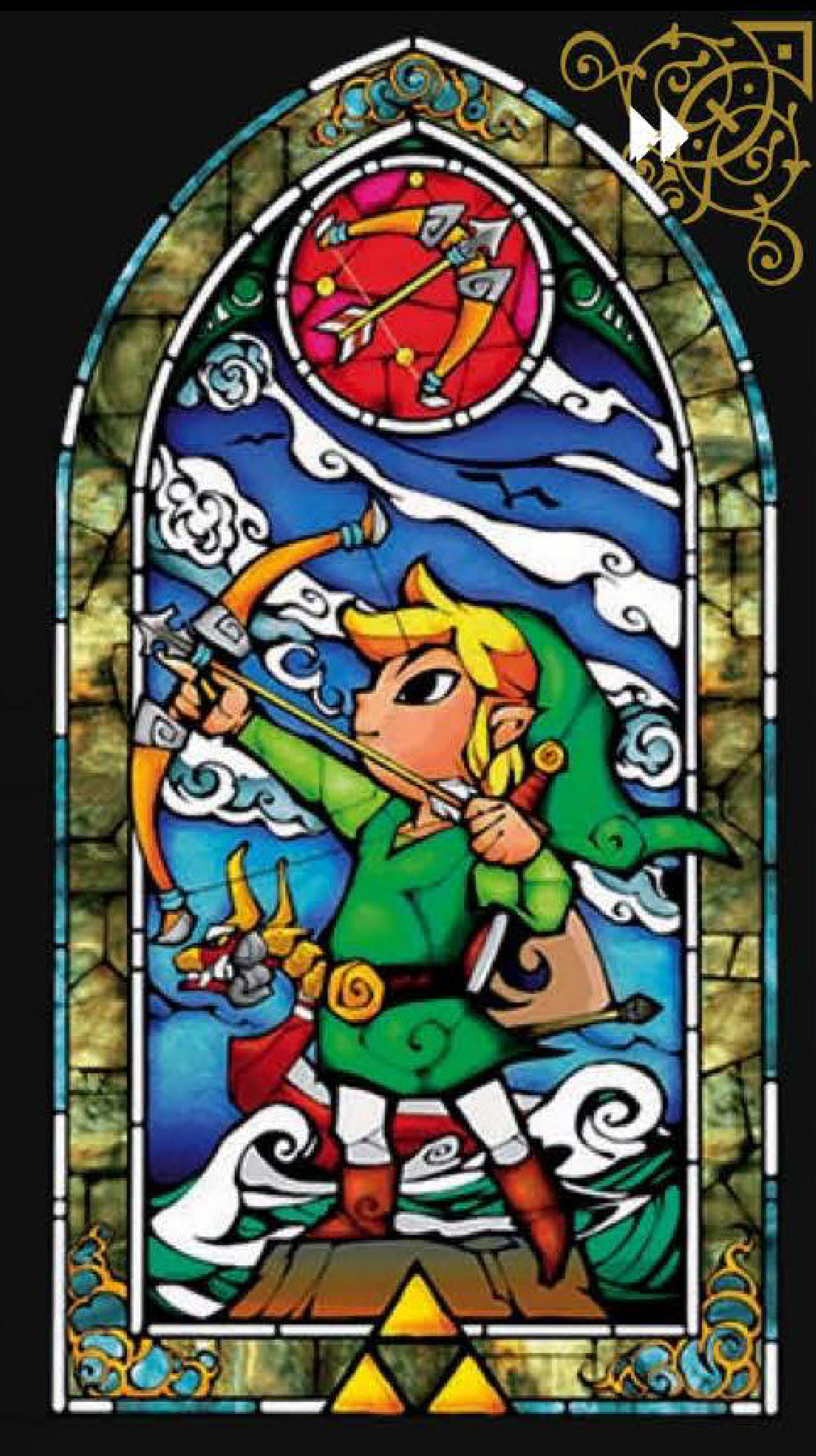
Pero sus posteriores juegos, *Super Mario Bros* y *The Legend of Zelda*, dejaron bien patente el talento del joven Shigeru. Para crear este último, Miyamoto se inspiró en las excursiones que, de crío, realizaba en los bosques cercanos a su hogar, en el pueblo de Sonobe, en Kyoto. Aquel infantil sentimiento de aventura, explorando riachuelos y cuevas, quedó plasmado en una aventura diseñada a medida del Famicom Disk System, el periférico de Nintendo que entre sus nuevas características permitía grabar la partida (en lugar de recurrir a los engorrosos passwords), algo que se hizo imprescindible en un juego que desconcertó a los jugadores nipones, enfrentados a una libertad inédita hasta entonces. *The Legend of Zelda* arrancaba en mitad de un mapa enorme (para la época), sin dar ninguna pista de hacia dónde ir. Incluso hoy en día, el primer título de la saga es sorprendentemente duro de pelar.

Los posteriores avances en la fabricación de cartuchos hicieron posible la incorporación de la pila para grabar partida, y *The Legend of Zelda* llegaría a Occidente no en forma de disco (la unidad FDS jamás salió de Japón), sino como un cartucho dorado que iniciaría casi 30 años de romance ininterrumpido entre la franquicia *Zelda* con millones de jugadores de todo el planeta.

➔**EL SIEMPRE AUDAZ MIYAMOTO** quiso dar una vuelta de tuerca a la recién creada franquicia con una secuela, *The Adventure of Link*, radicalmente distinta. La vista lateral sustituyó a la cámara cenital del original, y se incorporaron toques RPG a una aventura que incluso hoy en día levanta amores y

THE LEGEND OF ZELDA FUE EL PRIMER CARTUCHO DE NES EN INCORPORAR UNA PILA





DE LINK

Los recuerdos de la infancia de Shigeru Miyamoto fueron el germen de una de las sagas más respetadas y queridas de la historia de los videojuegos. *The Legend of Zelda* está a punto de cumplir 30 años en plena forma. Repasamos su historia.

odios entre los fans de la saga. Link tardó 5 años en regresar pero lo haría por la puerta grande, en la consola de 16-bit de Nintendo. Justo un año después del lanzamiento de Super Famicom, *A Link To The Past* llegó a las tiendas japonesas acompañado de una banda sonora memorable, obra de Koji Kondo. Tanto los que conocían las entregas de NES, como los novatos en la saga, quedaron hipnotizados ante la irresistible mecánica de una aventura que iba a más, hora tras hora, mazmorra tras mazmorra.

La siguiente aventura de Link no transcurriría en Hyrule ni se jugaría en la tele. *Link's Awakening* se desarrolló para el prodigio portátil de Nintendo, GameBoy. La isla de Koholint dejó momentos inolvidables, y más de un quebradero de cabeza en alguna que otra mazmorra, en un juego sorprendente-

SATELLAVIEW & NAVI'S TRACKERS



No todos los Zelda llegaron a Occidente. Por el camino se quedaron las entregas para el periférico Satellaview (un remake del *Zelda* original de NES y un spin-off de *A Link to the Past*), amén de *Navi's Trackers*, un modo extra de *The Four Swords Adventures* de GC.

SATELLAVIEW. Este periférico de SNES jamás se distribuyó fuera del mercado japonés.



LINK, ACTOR INVITADO

El héroe de las orejas puntiagudas se ha tomado algún que otro descanso de su eterna lucha contra Ganon para participar como actor invitado en otras producciones Nintendo (formaba parte del reparto de luchadores de *Super Smash Bros* y sus secuelas), e incluso se atrevió a demostrar su pericia con la espada en la versión GameCube de *SoulCalibur II*. También se incluyeron guiños a la saga *Zelda* en títulos como *Monster Hunter 4* y *Super Mario RPG*, entre otros.



SUPER SMASH BROS MELEE (GC). El mítico boomerang de Link, en toda su gloria.



SUPER SMASH BROS BRAWL (Wii). El Link de *The Wind Waker* tampoco se perdió la fiesta...



SOULCALIBUR II (GC). El héroe de Nintendo se midió el lomo con los luchadores de Namco.



MARIO KART 8 (Wii U). En Hyrule también saben conducir, como nos demostró vía DLC.

UNA ESTRELLA MEDIÁTICA

Los rumores apuntan a que Netflix estaría interesada en producir una serie de TV de imagen real, inspirada en *The Legend of Zelda*. No sería la primera vez que Link protagoniza un show televisivo. Ya lo hizo a finales de los 80, en forma de dibujos animados, dentro del programa *The Super Mario Bros. Super Show!* y después en *Captain N: The Game Master*. Esperemos que Netflix no ponga a bailar a Link, como en el famoso spot japonés...



CRETINO ANIMADO. La pobre Zelda tenía que soportar en los 80 a un Link bastante lerdo.



VAMOS LINK, SAL A BAILAR. En YouTube se puede ver el glorioso spot, con coreografía a lo "Thriller".

EN SU DÍA, LOS FANS DISCUTÍAN QUÉ ZELDA ERA MEJOR, EL DE SNES O EL DE GAMEBOY

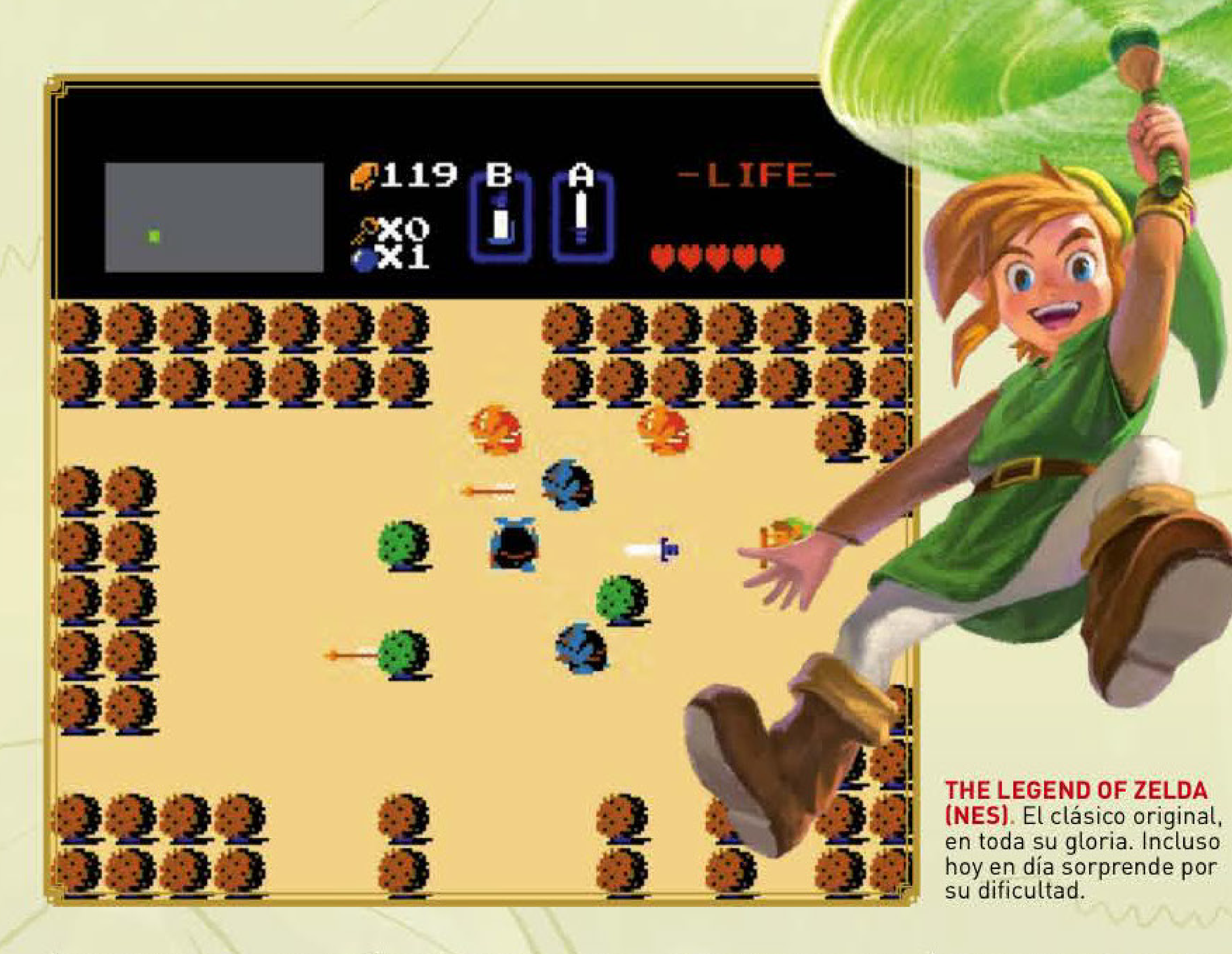
mente ambicioso, tratándose de una portátil. Los que vivimos esa época aún recordamos las encarnizadas discusiones acerca de qué *Zelda* era mejor, el de SNES o el recién llegado de GB. Eso puede daros una idea del impacto que causó aquel cartucho gris entre unos usuarios acostumbrados a llevar en sus GB arcades directos y adictivos, en lugar de aventuras capaces de rivalizar con producciones de sobremesa.

→EL AUTÉNTICO HITO LLEGARÍA EN 1998 CON OCARINA OF TIME para N64. Si *Super Mario 64* revolucionó para siempre las plataformas, *Ocarina* hizo lo propio con los Action RPG, metiendo de lleno al jugador en un mundo apabullante, que uno podía recorrer a pie o a lomos de Epona. Su sistema de combate y el uso contextual de los botones se convertirían en un standard para sucesivos juegos 3D. Una auténtica obra maestra que sigue maravillándonos por su inteligente diseño de las mazmorras y su capacidad para atrapar al jugador desde el primer minuto de juego. *Ocarina* significó además el debut de otro genio, Eiji Aonuma, que acabaría tomando las riendas de la saga hasta nuestros días. Dos años más tarde, Link regresaría a N64 con *Majora's Mask*, la entrega más sombría, y hasta cierto punto incomprendida, de *la* serie. No tuvo el impacto comercial de *Ocarina*, pero es una obra de culto, como demuestra la enorme expectación de la versión para 3DS.

Después, la saga volvería las portátiles con *Oracle of Ages* y *Oracle of Seasons* para GameBoy Color, ambos creados por Capcom bajo la batuta de Nintendo, a los que un año más tarde les seguiría un port para GameBoy Advance del mítico *A Link To The Past*.

En Nintendo eran conscientes de que la saga necesitaba aires nuevos y nos sorprendieron en 2002 con *The Wind Waker*. Con su hermosa estética de dibujo animado y su exploración en barco, esta producción para GameCube desconcertó al núcleo duro de los fans de Link, que esperaban reencontrarse con un entorno gráfico similar al de *Ocarina*. Un juego tan soberbio como injustamente tratado en su día, hasta el punto de que el propio Miyamoto pidió disculpas y prometió dar a los jugadores lo que pedían en





THE LEGEND OF ZELDA (NES). El clásico original, en toda su gloria. Incluso hoy en día sorprende por su dificultad.

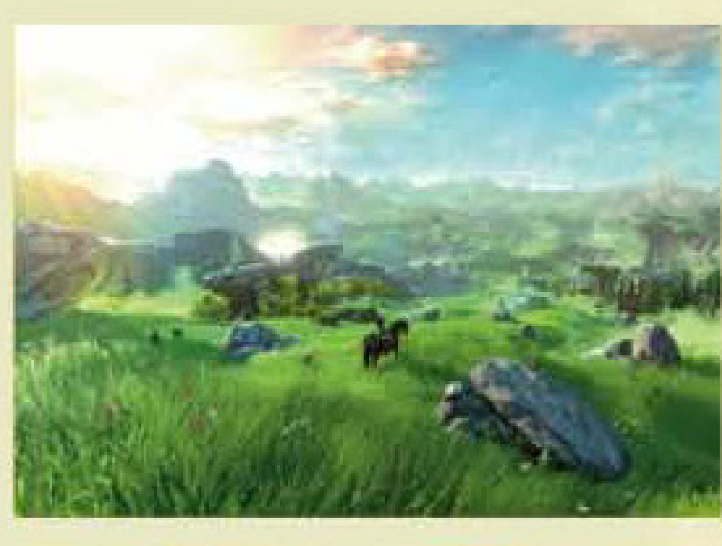
la siguiente entrega, que llegó en 2006, tanto para GC como para la recién lanzada Wii. Ni la mecánica ni la estética de *Twilight Princess* eran tan rompedoras como la de *The Wind Waker*, y los parroquianos volvieron a quedar divididos entre fans y detractores.

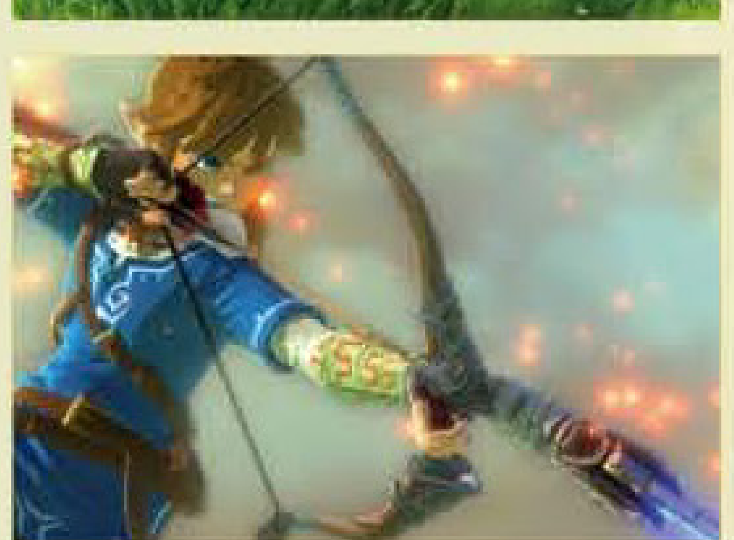
➔**TRAS UN PAR DE ENTREGAS PARA DS,** *Phantom Hourglass* y *Spirits Tracks*, la saga volvería a Wii en 2011, con el espectacular *Skyward Sword*, que se remontaba cronológicamente al origen del universo *Zelda*. El resultado fue un juego mucho más redondo que *Twilight Princess*, en parte porque el MotionPlus ofrecía un control más preciso a la hora de usar la espada que en *Twilight*.

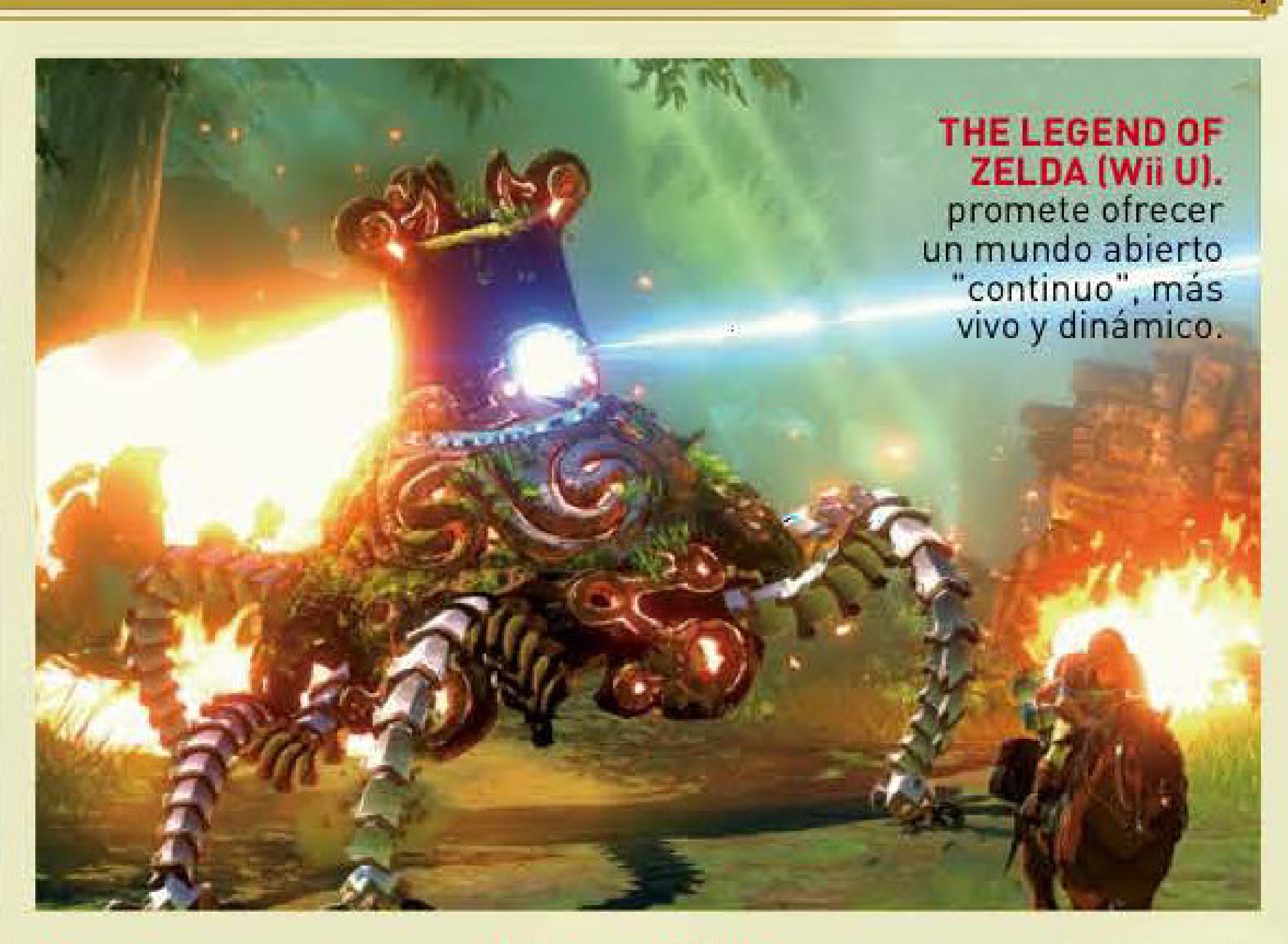
Unos meses antes, los usuarios de 3DS pudieron disfrutar del gran remake de *Ocarina of Time*, y en 2013 sería *The Wind Waker* el que acabaría siendo reivindicado, por fin, con una adaptación HD para Wii U.

Ya en 2013, *A Link Between Worlds* para 3DS se convirtió en la "secuela" de *A Link To The Past*, una carta de amor al clásico de SNES que introdujo nuevas mecánicas como convertirse en una pintura viviente, capaz de andar por los muros y colarse por rendijas. El reciente remake portátil de *Majora's Mask* y la promesa de un nuevo, y revolucionario *Zelda* de Wii U para este 2015 demuestra que, lejos de agotarse, la franquicia será capaz de enamorarnos durante 30 años más. ■

El futuro de Zelda







THE LEGEND OF ZELDA (Wii U). promete ofrecer un mundo abierto "continuo", más vivo y dinámico.

Si no hay imprevistos, este 2015 volveremos a ver a Link en Wii U, y no en un remake, sino en una nueva aventura que se desarrollará en un mundo abierto. Aún sin título definitivo, Nintendo desveló este nuevo *Zelda* en la conferencia del E3 de 2014, y Miyamoto y Aonuma han desvelado nuevos datos a través de un Nintendo Direct. Ver a Link, saltando de la grupa de Epona para disparar sobre un enemigo en slow motion nos dejó sin palabras.

CD-i: el bochorno made in Philips

La jugada de Yamauchi durante el CES de 1991, traicionando a Sony para asociarse con Philips, no dio como fruto la esperada unidad CD-ROM para SNES. En su lugar acabamos con una serie de lanzamientos para CD-i, producidos por los holandeses con licencia Nintendo, que siguen alimentando nuestras pesadillas. Entre ellos se cuentan tres títulos de *Zelda*, a cual más horrendo. Curiosamente, hoy en día están bastante cotizados en el mercado coleccionista.



THE FACES OF EVIL. Scroll lateral, como en *The Adventure of Link*. Fin de las semejanzas.



DE TRACA. Las risibles secuencias de *Evil* y *Gamelon* fueron obra de 4 animadores rusos.



WAND OF GAMELON. La princesa Zelda, en plan guerrera. Pobre, merecía un juego mejor.



ZELDA'S ADVENTURE. El uso de gráficos digitalizados no alivió el bochorno: lo aumentó.



TRES DÉCADAS DE MAGIA

1998 · Ocarina of Time



Nintendo 64 /GameCube/3DS
Nintendo EAD

Para muchos, el mejor *Zelda* de la historia. El salto a las 3D multiplicó la épica de los combates, gracias a su impresionante mecánica, imitada por posteriores juegos 3D. Nadie ha olvidado la primera vez que cabalgó a lomos de Epona. Era mágico.

1993 · Link's Awakening



Game Boy/GB Color
Nintendo EAD

El primer Zelda portátil es una maravilla, tan surrealista (sus creadores citan a Twin Peaks entre sus influencias) como correosa (algunas mazmorras se las traían). En 1998 se adaptó a GB Color, con una mazmorra exclusiva.

2000 · Majora's Mask



Nintendo 64 /GameCube/3DS
Nintendo EAD

La más oscura y surrealista aventura de Link no tuvo el impacto comercial de su predecesor pero es un título de culto. En él, Link tenía 3 días para impedir que una monstruosa luna se estrellara contra Termina. Todos estamos locos con el port a Nintendo 3DS.

2001 · Oracle of Ages



GameBoy Color
Nintendo/ Capcom

Flagship, subsidiaria de Capcom, creó dos aventuras paralelas (comercializadas a la vez) para GBC. Para descubrir el final era preciso acabarse ambos juegos. *Ages* transcurría en la tierra de Labrynna, con Link viajando en el tiempo gracias a un arpa mágica.

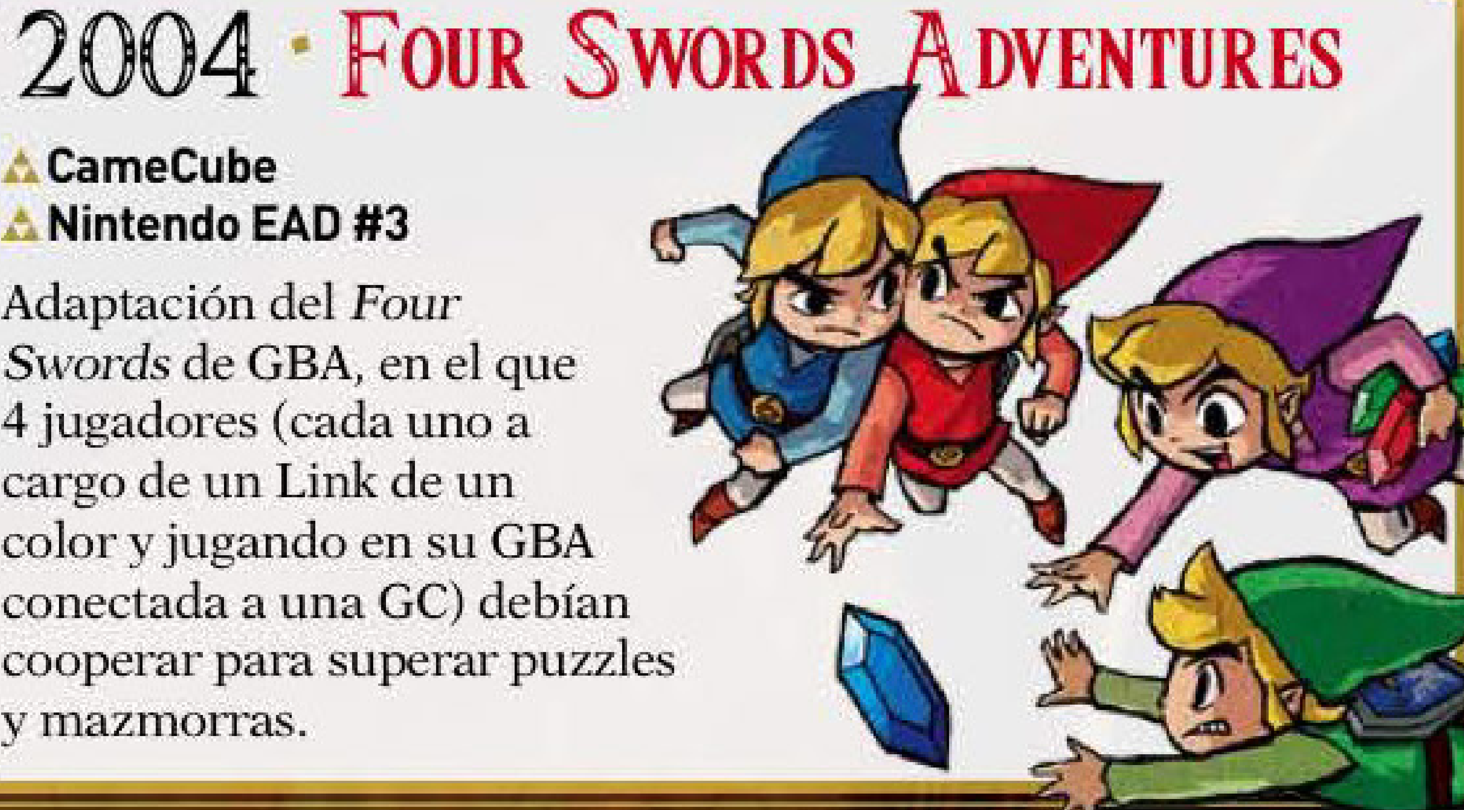
2006 · Twilight Princess



CameCube/Wii
Nintendo EAD #3

La saga cambió el look cartoon por una estética más adulta y con mecánicas como una transformación en lobo. El control con Wiimote no era todo lo bueno que debería, por lo que los puristas prefirieron la versión GC, que llegó con cuentagotas y ahora alcanza precios de aúpa.

2004 · Four Swords Adventures



CameCube
Nintendo EAD #3

Adaptación del *Four Swords* de GBA, en el que 4 jugadores (cada uno a cargo de un Link de un color y jugando en su GBA conectada a una GC) debían cooperar para superar puzzles y mazmorras.

2007 · Phantom Hourglass

Nintendo DS
Nintendo EAD #3

Secuela directa de *The Wind Waker*, exploté a conciencia la pantalla doble y el stylus, con el que dirigíamos a Link. Cosechó un gran éxito aunque también críticas, por su relajada dificultad. Incorporó un multijugador versus Wi-Fi y Online.

2009 · Spirits Tracks



Nintendo DS
Nintendo EAD #3

El barco dio paso al tren, en una nueva aventura para DS que, como curiosidad, incluso explotaba el micro de la portátil para usar la flauta (teníamos que soplar en él) y una vez más, tirábamos de stylus para controlar a Link.

Resumir la trayectoria de The Legend of Zelda en dos páginas es casi un sacrilegio, pero así somos nosotros, valientes como el mozo de verde y las orejas de punta.

1986 · The Legend of Zelda



- Famicon Disk System/FC/NES
- Nintendo

Desarrollada al tiempo que *Super Mario Bros*, también obra de Miyamoto, esta aventura no lineal se convirtió en la bandera del Famicom Disk System. Luego se adaptó a cartucho, el primero con pila de la historia.

1991 · A Link to the Past



- SFC/Super Nintendo/GBA
- Nintendo EAD

La saga saltó a los 16-bit con una aventura inolvidable, que recuperó la vista cenital del Zelda original, y con el inmenso Koji Kondo sacando petróleo del chip de sonido de SNES. En 2002 se adaptó a GBA, acompañado de *Four Swords*.

1987 · The Adventure of Link

- Famicon Disk System/FC/NES
- Nintendo



Miyamoto animó a su equipo a hacer una secuela diferente, con toques RPG y una perspectiva lateral que desconcertó a los fans de la franquicia. Hoy día sigue levantando pasiones y odios.

2001 · Oracle of Seasons



- GameBoy Color
- Nintend/Capcom

Aquí Link alteraba las estaciones utilizando una vara, lo que modificaba el aspecto y orografía de la tierra de Holodrum. Esto nos permitía llegar a zonas innacesibles en otras estaciones. *Seasons* estaba más orientado a la acción que *Ages*.

2002 · The Wind Waker

- GameCube/WiiU
- Nintendo EAD

Maltratado en 2002 (hasta Miyamoto pidió disculpas por él), el tiempo ha dado la razón a los que lo catalogaron de obra maestra. Con una deliciosa estética cartoon, surcamos los mares a bordo de un barco parlanchín, en busca de tesoros hundidos.

2004 · The Minish Cap



- GameBoy Advance
- Nintendo/Capcom

Capcom recuperó el timón de la saga en un cartucho con estrella invitada: un gorro que, aparte de hablar, reducía a Link de tamaño. Aunque algo breve, sus gráficos son de lo mejorcito de GBA.

2002 · Four Swords

- GameBoy Advance
- Nintendo/Capcom



Incluído como extra del port GBA de *A Link To The Past*, fue el primer *Zelda* enfocado al multijugador. 4 jugadores debían controlar otros tantos Links, cada uno de un color. Trabajo en equipo y buitreo de rupias, a partes iguales.

2011 · Skyward Sword



- Wii
- Nintendo EAD #3

Monolith Soft participó en el desarrollo del segundo *Zelda* para Wii, en el que el control con Wiimote volvió a dejar extenuado a más de un fan. Eso sí, gracias a MotionPlus, la lucha fue más gratificante y precisa. Y con unos gráficos soberbios...

2013 · A Link Between Worlds



- 3DS
- Nintendo EAD #3

Nintendo exprimió el factor nostálgico con la secuela de *A Link to The Past*, repleta de guiños al clásico. Explotó a conciencia el efecto 3D, y eso que la nueva habilidad de Link era... ¡convertirse en pintura para pegarse a la pared!



RISE OF THE TOMB RAIDER

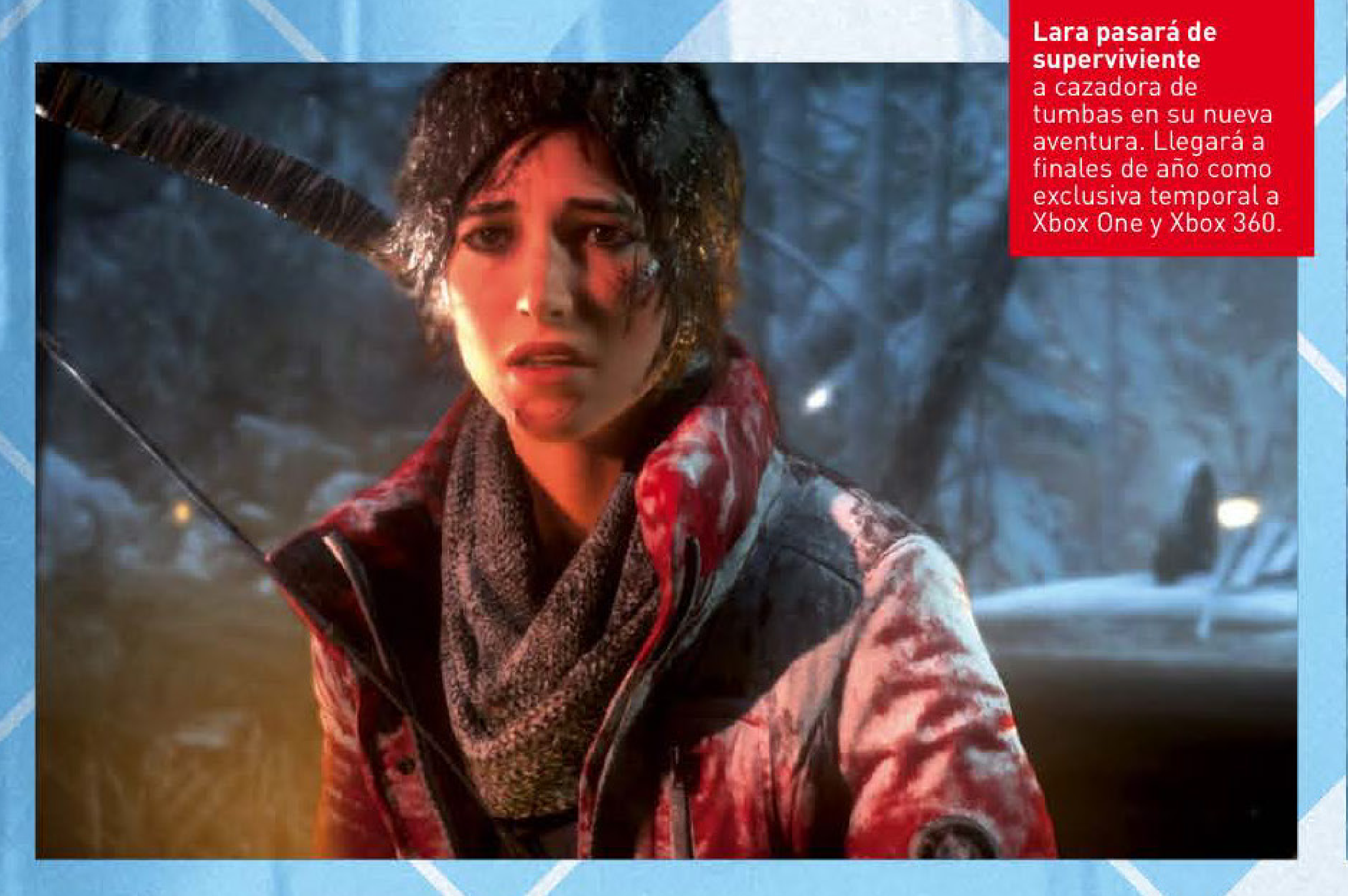
EL RENACER DE LA CAZADORA DE TUMBAS

Dos años después de su excelente rebautizo, Lara Croft se embarca en su primera gran expedición como cazadora de tumbas. La confirmación de que es algo más que una simple arqueóloga que sabe sobrevivir.



Nunca hagas nada que otros puedan hacer. Con esta inspiradora frase de Amelia Earhart, que intentó en vano dar la vuelta al mundo en avión, comienza la demo en las oficinas de Crystal Dynamics en San Francisco de *Rise of the Tomb Raider*. Lara vuelve para enfrentarse a su primera gran expedición como cazadora de tumbas después de su fulgurante reinicio de 2013 y lo hace, con una exclusividad temporal de la que aún no sabemos nada, a Xbox One y Xbox 360. Nosotros pudimos ver la versión de nueva generación, que es en la que están trabajando desde Crystal Dynamics. La versión de 360 está siendo desarrollada por un estudio externo, Nixxes Software, que ya se encargó del port *Tomb Raider Definitive Edition* y de *Lara Croft and the Guardian of Light*. Prefieren centrarse en la versión de nueva generación sin pensar siquiera en esas limitaciones técnicas.

→**HA PASADO UN AÑO DESDE QUE LARA NAUFRAGASE EN YAMATAI** enfrentándose a su primera aventura. Recordad que el juego de 2013 sirvió como reinicio de la saga, empezando de cero con su historia. Después de lo que vio allí, Lara no puede volver a la vida "normal", no encaja en la sociedad y no hace otra cosa que buscar respuestas. Nadie la cree, pero todas las pistas la encaminan a la Ciudad Perdida de Kitezh. La leyenda cuenta que la ciudad rusa se sumergió en el mar en el siglo XIII para evitar la invasión de los mongoles. Allí parece que se encuentra una



Lara pasará de superviviente a cazadora de tumbas en su nueva aventura. Llegará a finales de año como exclusiva temporal a Xbox One y Xbox 360.



La exploración de los escenarios contará con más opciones que nunca, como balancearnos usando a un compañero como contrapeso.



Siberia será el escenario principal del juego, un paraje tan bello como lleno de peligros.

▸▸ tumba ancestral en la que se encerró el alma de un poderoso profeta. El que la posea, será inmortal. La ciudad, desgraciadamente, también es de gran interés para la corporación Trinity. Los más completistas recordarán que al reunir todos los GPS y documentos en la pasada entrega se mencionaba a esta corporación que, al parecer, también investigó Yamatai. Lara no quiere que Trinity se le adelante esta vez, así que parte rauda a Siberia.

➔**LA DEMO EMPIEZA CON LARA ANDANDO POR LA NIEVE,** en alguna remota zona de Siberia. Esta nueva aventura entra por los ojos desde el primer momento. El rastro de las huellas de Lara al andar por la nieve es el más realista que hemos visto, pero no hay tiempo para quedarse admirando el paisaje. Lara debe escalar por una pared de hielo usando su piolet (sí, ése que le ha tomado prestado Nathan Drake en *Unchar-*

HISTORIA Y LEYENDA

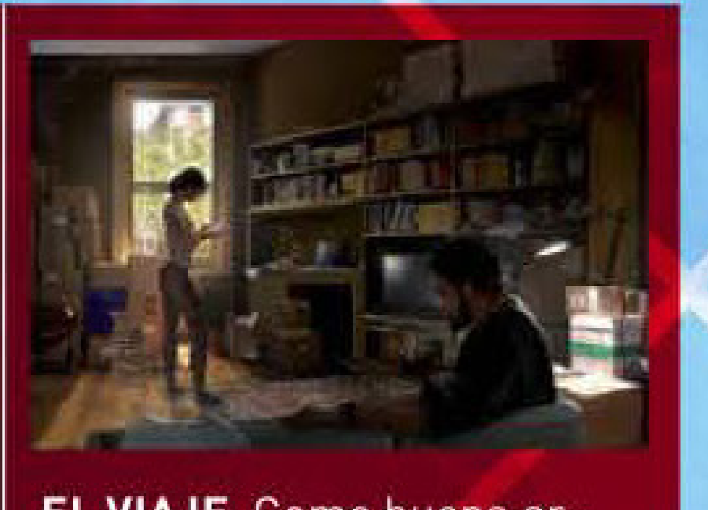
Crystal Dynamics se ha basado en grandes aventureros y leyendas rusas para crear la historia del nuevo juego.



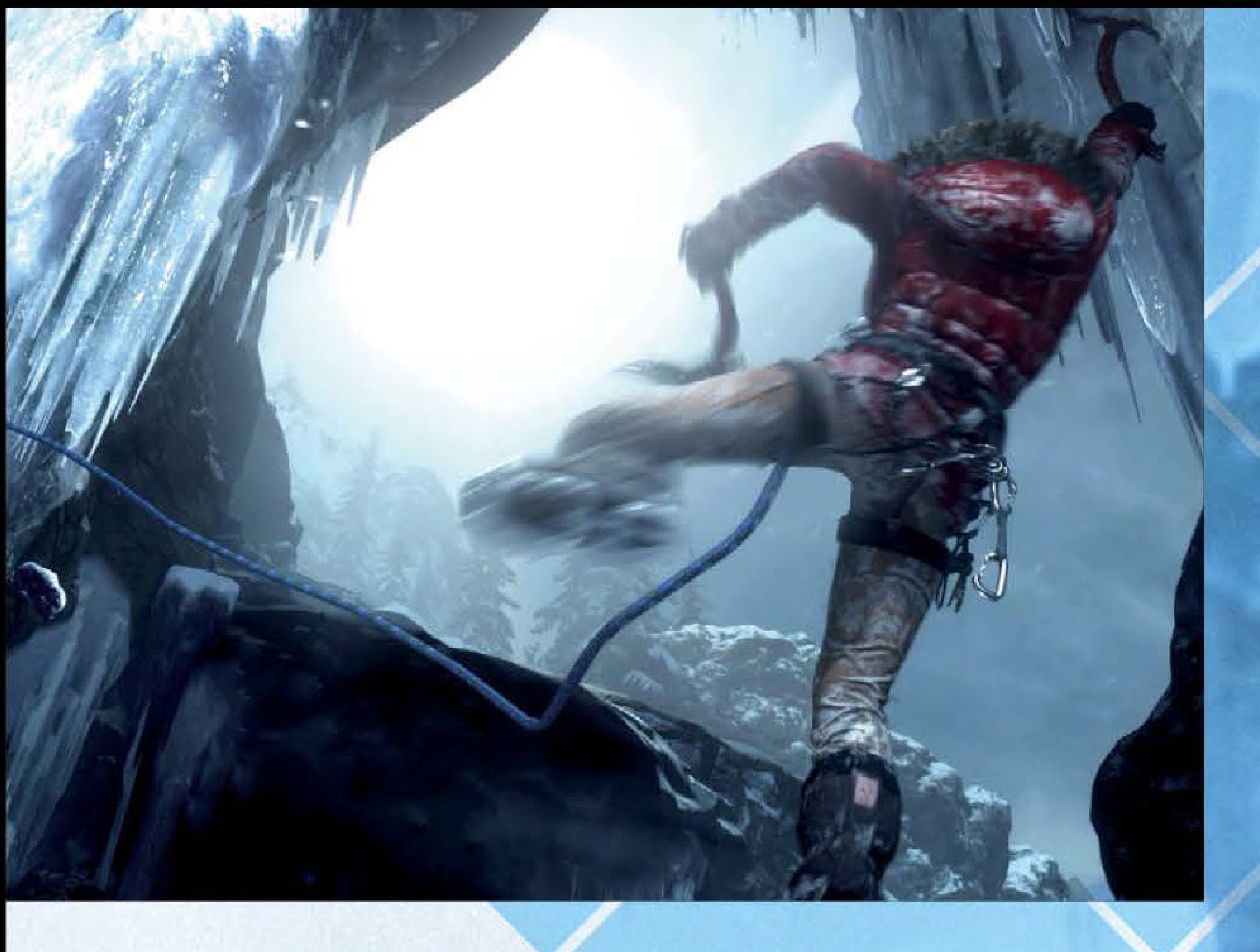
REFERENTES. Desde los dos primeros hombres en pisar la cima del Everest a la aviadora Amelia Earhart o el investigador Jacques Cousteau.



CIUDAD PERDIDA DE KITEZH. Lara busca encontrar la villa en Rusia. La leyenda cuenta que, en el siglo XIII, la ciudad se sumergió en las aguas para evitar ser invadida.



EL VIAJE. Como buena arqueóloga Lara planea, junto a su colega Jonah, el viaje a Rusia para encontrar Kitezh.





ARQUEÓLOGA DE NUEVA GENERACIÓN

En Crystal Dynamics están trabajando para sacarle el máximo partido al hardware de Xbox One y que esta entrega sea la más espectacular.



ESCENARIOS. Su tamaño será mucho mayor, estarán más vivos y llenos de detalle que nunca y la distancia de dibujado será brutal.



MODELOS. La simulación del pelo con TRESS FX y la captura de movimientos faciales hará que Lara y sus colegas parezcan más reales.



EFECTOS. Los efectos de partículas y la iluminación prometen superar a los de la pasada entrega y sentar un precedente en la industria.

ted 4), saltar de borde en borde y, como novedad, balancearse con una cuerda atada a su compañero Jonah (el simpático muchachote que aparecía en la anterior entrega) para alcanzar zonas lejanas.

Otro destello de nueva generación vuelve a nublar nuestro juicio. Una espectacular avalancha se acerca a velocidad de vértigo hacia la arqueóloga. El ritmo es vertiginoso, como en el reinicio de 2013, los escenarios se derrumban a nuestro paso y Lara se desliza derrapando por laderas mientras esquiva todo tipo de peligros, cayendo finalmente en una zona de nieve, que le cubre hasta la cintura.

Después de tantas emociones fuertes toca montar un campamento. Croft busca un poco de leña y despelleja la piel de un ciervo muerto por los alrededores para encender una hoguera, que volverá a servir para realizar mejoras en la protagonista y su equipamiento. Tras el merecido descanso nos topamos con el primer combate de la demo, un gigantesco oso. Lara sale corriendo y, tras una trepidante escena en forma de QTE, comienza la pelea. Lo primero que llama nuestra atención, al margen de la calidad de las animaciones y el realismo del modelo de Lara y del plantígrado, es que la curación ya no es automática. La cazadora de tumbas tendrá que abastecerse de hierbas y trapos y curarse en combate, exponiéndose a que la rematen. Lo mismo sucederá con la munición, que crearemos en mitad de las batallas para adaptarnos a lo que pida cada enemigo. Habrá de todo, flechas flamígeras, explosivas y hasta venenosas, que serán perfectas para los rivales que vayan equipados con armaduras de combate.

➔ **EL SISTEMA DE COMBATES SE ACERCARÁ MÁS AL DE UN SANDBOX,** ya que tendremos más opciones para afrontar las batallas. Lara podrá elegir entre pasar desapercibida o enfrentarse cara a cara con sus enemigos. Como novedad, podremos escondernos en arbustos para ▸▸

LARA VIAJARÁ HASTA RUSIA PARA DESCUBRIR LA VERDAD SOBRE LA CIUDAD PERDIDA DE KITEZH



No todo será nieve y hielo, como demuestra la imagen, aunque no sabemos si seguiremos en Rusia o visitaremos otros países.



LARA PODRÁ BUCEAR Y ESCALAR ÁRBOLES, COMO NOVEDADES

LARA CONTRA LO SALVAJE

El nuevo escenario de juego, Siberia, estará repleto de peligros a los que Lara tendrá que hacer frente para descubrir la verdad.



DESASTRES NATURALES. Una avalancha puede desencadenarse en cualquier momento. En la demo vimos una en plena acción y resultó espectacular a la par que casi mortal.



CLIMA. El clima no solo complicará las cosas a Lara directamente. Y es que los cambios de clima y el ciclo día-noche afectarán al comportamiento de los enemigos y los animales.



FAUNA SALVAJE. Habrá muchos más animales que en el reboot de 2013. Incluso habrá animales exóticos que deberemos cazar para obtener algunas mejoras de equipo.



MONTAÑA. El propio entorno estará repleto de trampas, desde trozos de hielo que se desmoronan hasta ventiscas. Lo peor es que, aunque no lo parece, no estarán solos allí.

atacar a nuestros rivales o escalar hasta la copa de un árbol o una cornisa para lanzarnos desde allí a por un enemigo. Sí, igualito que Talion en *Sombras de Mordor*. Además, y esta novedad nos puso los pelos como escarpias, también podremos bucear para pillar a los enemigos por sorpresa desde el agua. Aunque lo intentamos de mil maneras, en Crystal Dynamics no quisieron confirmar si exploraremos buceando o si sólo lo haremos en los combates. Nuestra apuesta es que sí. Más que nada porque Kitezh puede ser una ciudad sumergida al estilo de la Atlántida y nos encantaría descubrirla buceando, la verdad.

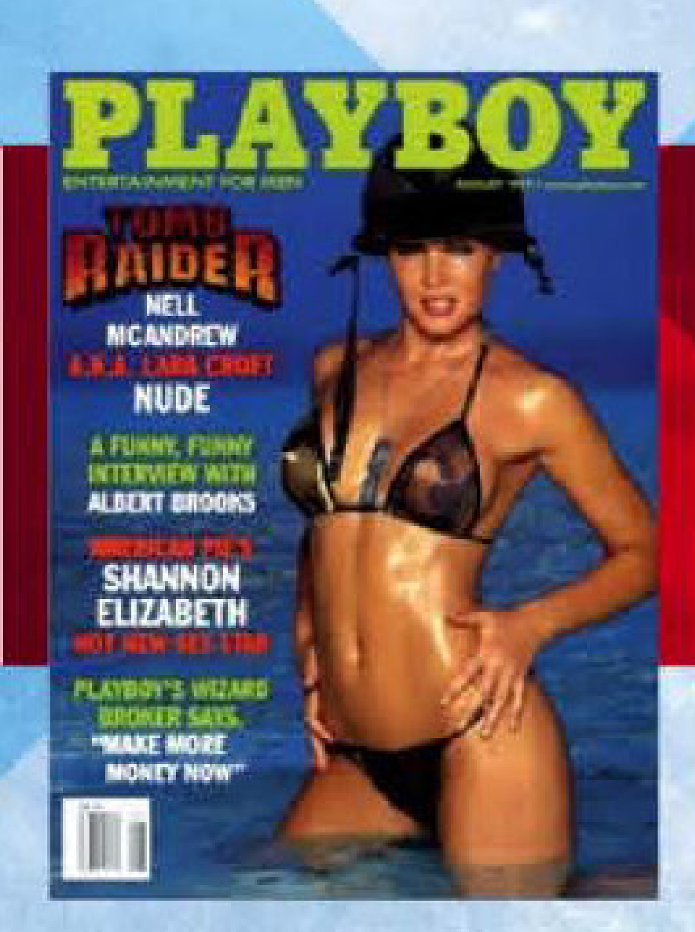
→ ESTE AIRE A SANDBOX TAMBIÉN SALPICARÁ A LA EXPLORACIÓN, con unos escenarios cuyo tamaño será entre dos y tres veces más grande que en la pasada entrega. Podremos visitar los mismos escenarios en distintas horas del día y con diferentes climas, lo que afectará al comportamiento de los animales salvajes y de los enemigos. Habrá muchos más animales que cazar (nosotros vimos ciervos, lobos y un oso) e incluso tendremos que encontrar a animales "raros", de los que obtendremos los materiales más valiosos para hacer las mejoras. La sensación, en definitiva, será la de enfrentarnos a un entorno más vivo, grande y hostil que nunca. Tampoco faltarán a la cita las tumbas y sus puzles, que aumentarán tanto en

CURIOSIDADES

Han pasado 18 años desde el primer *Tomb Raider* y Lara se ha convertido en un icono de la cultura popular. Repasemos un poco su otra historia.



LAURA CRUZ. Ese era el nombre original del personaje creado por Toby Gard para *Tomb Raider*. En Core Design decidieron cambiarlo por algo más británico, modificando también sus rasgos físicos.



número como en tamaño. Así acabó la demo, con un vídeo en el que nos mostraron, a modo de adelanto, la escala que tendrán las tumbas y criptas que encontrará Lara en su viaje. Sus creadores nos aseguraron que habrá muchos más puzles que en la pasada entrega, aunque seguirán pesando más en las zonas secundarias que en las misiones principales. La promesa es que nos volveremos a sentir como en los primeros *Tomb Raider*. Ojalá sea cierto.

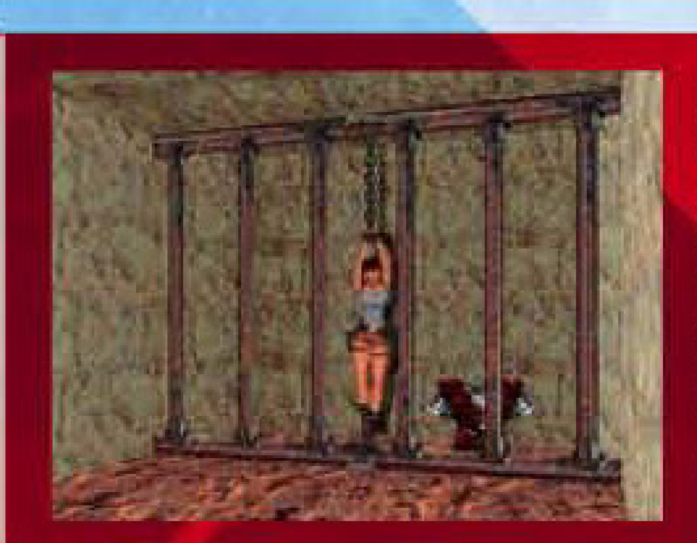
➔**TÉCNICAMENTE NOS HA PARECIDO ESPECTACULAR,** con unos personajes tremendamente reales. De hecho, han capturado por primera vez las expresiones faciales de unos actores para hacerlo todo más real. El pelo también parecerá real gracias a la tecnología Tress FX que ya vimos en la *Definitive Edition*. La física de la ropa se ejecutará en tiempo real, al igual que las luces y las sombras de los efectos de partículas. Lara se integra en los entornos adaptándose a todo tipo de superficies y situaciones y sus gestos nos hacen creer que está más viva que nunca.

El nuevo sistema de iluminación creará unas texturas más reales que nunca pero, si lo que te estás preguntando es si llegará a 1080p o a 60fps, siento comunicarte que aún no han querido desvelarlo. Eso sí, lo hemos visto en movimiento y podemos afirmar que es, muy probablemente, el juego más fluido y resultón que hemos visto en Xbox One (sin bromas que os conozco).

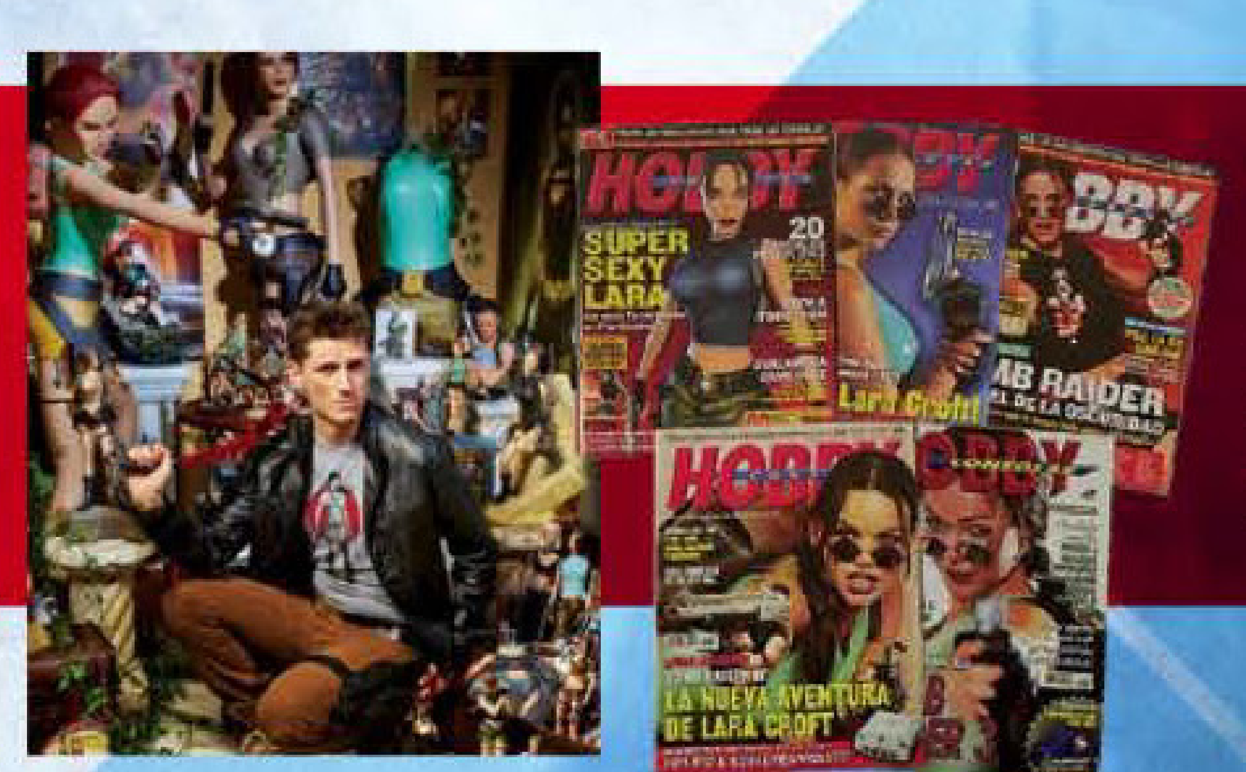
Dicen que toda secuela de videojuegos sigue la norma no escrita de dividir su desarrollo en tres partes. El primer tercio de juego tiene que ser exacto al original, otro tercio debe tener mejoras sobre lo ya conocido y un último tercio tiene que ser completamente nuevo. Desde luego, esa es la sensación que nos ha dejado este primer vistazo a *Rise of the Tomb Raider*, la de encontrarnos con una segunda parte continuista, pero cargada con suficientes novedades como para justificar que creamos que será uno de los bombazos del 2015. Y eso que en Crystal Dynamics nos aseguraron que se han guardado muchos ases en la manga. ■

★ LOS GRÁFICOS LUCIRÁN AL NIVEL DE LO QUE ESPERAMOS DE LA NUEVA GENERACIÓN ★

MITO SEXUAL. Nell McAndrew hizo de Lara Croft de 1998 al 99. Fue despedida al aparecer desnuda en la mítica revista Playboy.



CAMEOS. *Shadow Warrior*, uno de los éxitos de 3D Realms parodiaba, entre otros, a *Tomb Raider*. Lara aparecía atada en un "easter egg".



COLECCIONISMO. El español Rodrigo Martín Santos ostenta el récord Guiness de mayor coleccionista de Tomb Raider. Empezó al ver a Lara en la portada de cierta revista.



DE PASEO POR CRYSTAL DYNAMICS

Al viajar a San Francisco uno debe visitar el Golden Gate y Alcatraz, pero los amantes del turismo friki preferimos ir a Crystal Dynamics para charlar con los responsables de la nueva Lara Croft y de Rise of the Tomb Raider.

CRYSTAL DYNAMICS HA CREADO ALGUNA JOYA DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO, COMO SOUL REAVER

Crystal Dynamics nació en 1992 creado por un grupo de desheredados de Sega, que decidieron apoyar a tope una de las nuevas consolas del momento, la 3DO de Panasonic. De aquella época nacieron títulos como *The Horde* (que también llegó a Saturn), una interesante mezcla de simulador de ciudades y juego de acción. Aunque, quizás, sus juegos más famosos de aquella época inicial sean *Gex* o *Pandemonium*, que incluso dieron el salto a PlayStation además de salir en Saturn. En los más de 20 años de historia del estudio han tenido tiempo de dejarse caer en todo tipo de géneros, como carreras, simuladores espaciales, plataformas o juegos de deportes pero su mayor hito fue, sin duda, el inmortal *Legacy of Kain: Soul Reaver*.

➔ LA LLEGADA A SUS MANOS DE TOMB RAIDER, EN EL 2003, terminó por situarles entre los pesos pesados de la industria. Su primer juego de la saga, *Tomb Raider: Legend*, consiguió revitalizar la franquicia (en ventas y crítica) después de que Eidos y Core Design la hubieran llevado por el mal camino. Ellos mismos siguieron en parte ese camino con los dos siguientes juegos y tuvieron que reinventarse, y de paso a la propia Lara, con el excelente reinicio de 2013. Durante nuestra visita nos topamos con figuras a tamaño real de Gex, Lara y con todo tipo de cachivaches. El más sorprendente, una extraño instrumento que parecía un objeto de decoración moderna pero que sirvió para crear la banda sonora de *Tomb Raider*. Mientras tanto, tuvimos la oportunidad de charlar con los dos máximos responsables del nuevo *Rise of the Tomb Raider*. ■

HABLAMOS CON DARRELL GALLAGHER

Jefe del estudio Crystal Dynamics

Llegó a Crystal Dynamics hace 10 años para trabajar en *Tomb Raider Legend* y aún sigue totalmente enamorado de la señorita Croft.

Lo primero es tirar de nostalgia así que ahí va: ¿hay algún plan de futuro para franquicias como *Gex*, *Pandemonium* o sobre todo *Soul Reaver*?
Es una de las preguntas favoritas de los fans, pero no hay nada nuevo que decir. Nunca digas nunca jamás, eso está claro.

¿Cuándo decidisteis empezar con la nueva Lara y cambiar el estilo de la franquicia hasta ese momento?
Pues, más o menos en 2008. Justo después de terminar la trilogía de *Legend*, *Anniversary* y *Underworld*. Después de mucho pensarlo decidimos que necesitábamos empezar de cero y dar un giro a la saga.

Muchas veces se ha acusado a la saga de ser sexista. Parece que, pese a las polémicas, el reboot ha cambiado un poco esa imagen. ¿Qué opinas de esas críticas?
Nunca nos hemos centrado en el género de nuestros héroes, tan sólo en hacer que sean héroes de acción creíbles.

Hombre, el tamaño de los pechos de Lara ha ido creciendo, menos en el reboot y ya no hay modelos super explosivas promocionando el juego, por algo habréis cambiado, ¿no?
La industria es madura en estos momentos y nos podemos permitir ofrecer un producto y un personaje más maduro.

¿Vais a dejar claro cómo es el acuerdo de exclusividad con Microsoft y si saldrá (y cuándo) en otras plataformas?
No puedo decir nada nuevo. Nos estamos centrando en hacer la mejor experiencia posible en Xbox One y Xbox 360 y más allá de eso no podemos decir nada.

No acabo de comprender porqué no lo aclaráis, tampoco Microsoft, para qué tanto misterio...
Realmente no puedo decir nada.

Tras la controversia con los fps y la resolución de *Tomb Raider Definitve Edition* en Xbox One, ¿os habéis encontrado con más problemas al hacer *Rise of the Tomb Raider*?
Como has podido ver (contesta enfadado), hemos hecho un gran trabajo y Xbox nos está ayudando a sacar lo mejor de la potencia de Xbox One, y estamos muy contentos .

★ ESTAMOS MUY CONTENTOS CON EL RENDIMIENTO GRÁFICO DE XBOX ONE Y NUESTRO PROPIO MOTOR ★

HABLAMOS CON NOAH HUGHES

Director creativo de Tomb Raider

Empezó como tester en Crystal Dynamics y ahora es uno de los responsables de *Tomb Raider*. El juego que más le ha influenciado, *Zelda*.

***Uncharted* y *Tomb Raider* han tomado prestadas ideas de sus rivales con cada nueva entrega, ¿cuándo acabará esta guerra?**
Si esto es una guerra, los usuarios son los únicos vencedores. De todas formas, no creemos que Nathan Drake sea nuestro único competidor y también nos fijamos en trabajos de muchos otros estudios, aunque respetamos mucho a Naughty Dog. Nosotros lo que intentamos es ofrecer una experiencia única dentro de las aventuras.

¿Esta segunda entrega tiene un desarrollo más abierto que el reinicio original?
Totalmente. Hemos querido mantener lo básico de la experiencia del reboot pero, gracias a las nuevas tecnologías, podemos ofrecer una verdadera sensación de descubrimiento con unos mapas más grandes y un desarrollo menos lineal.

Hemos visto en la demo nuevas mecánicas, como trepar por los árboles o bucear, ¿qué más podremos hacer?
Estamos muy orgullosos de estas mejoras pero aún no vamos a desvelar nada más que lo que has visto en la demo. Eso sí, te aseguro que habrá más novedades.

El reinicio os permitió empezar de cero con Lara, algo que resultaba muy interesante. Ya no podéis hacer eso, así que, ¿cómo pensáis mantener la atracción del jugador?
En esta ocasión se trata de seguir los pasos que llevan a Lara a descubrir que es mucho más que una arqueóloga con habilidad para sobrevivir y que, en realidad, ha nacido para ser una cazadora de tumbas.

¿Qué tal funcionó el multijugador de *Tomb Raider*? ¿Crees que la gente de verdad quiere jugar online a un juego como este? ¿Que incluirá en esta ocasión?
No puedo decir nada sobre el nuevo multijugador. Hemos recibido mucho feeback de los jugadores del reboot y lo estamos usando para crear la mejor experiencia posible.

¿Qué más puedes contarnos sobre la historia de *Rise of the Tomb Raider*? ¿Veremos cosas paranormales?
Lara llega a Siberia buscando algo mitológico, eso está claro, pero no quiero soltar ningún spoiler que arruine la experiencia a los futuros jugadores.

★ NOS FIJAMOS EN OTROS JUEGOS Y RESPETAMOS A NAUGHTY DOG, PERO QUEREMOS CREAR ALGO ÚNICO ★



EL GUERRERO DE LA CARRETERA... AÉREA

JUST CA

A la gente normal, el Mediterráneo le recuerda a playas, montañas y paella. A nosotros nos vienen a la cabeza disparos, explosiones y un 'latin lover' con mucho gancho.

Es ágil, es fuerte, le encantan las "pistolitas" y está como una regadera. Rico Rodríguez, agente secreto y héroe de acción a tiempo completo, vuelve para protagonizar *Just Cause 3*, la nueva entrega del sandbox más alocado (con permiso de *GTA* y *Saint's Row*)que llegará a PS4, Xbox One y PC.

Tras alucinar con las primeras imágenes, nuestras ganas de locura estaban totalmente desbocadas, así que viajamos hasta Estocolmo para conocer los estudios de Avalanche y, de paso, comprobar de primera mano qué tal le va a sentar el salto generacional a Rico. ¿Estará a la altura del divertidísimo *Just Cause 2*? ¿Contará en esta ocasión con modo multijugador? ¿Satisfará nuestras necesidades diarias de explosiones? De momento una cosa está clara: Rico vuelve a casa... literalmente.

→ CAMBIAREMOS LAS JUNGLAS POR EL MEDITERRÁNEO. La acción se desarrollará en la isla ficticia de Medici, y servirá tanto para dar un cambio de aires a la saga como para aumentar el trasfondo de Rico. Medici es el lugar donde nació nuestro protagonista, pero lo abandonó de joven. Ahora volverá para intentar derrocar al general Di Ravello, un dictador que ha aplastado a las fuerzas opositoras.

Para desplazarnos tendremos a nuestra disposición todo tipo de vehículos ▶▶

RICO VIEJO, TRUCOS NUEVOS

Rico ha aprendido un par de trucos nuevos que elevarán el nivel de locura (¡todavía más!)



VOLANDO VOY. ¡Lo que faltaba! Si no fuese suficiente con la combinación gancho/paracaídas, ahora nuestro agente será casi capaz de volar gracias al traje aéreo.



TU AMIGO Y VECINO. Ahora podremos dejar colgando cualquier elemento del escenario... ¡al más puro estilo Spider-man! Pero Rico lo hará con mucha más chulería.



¡EL TRIPLE DE DIVERSIÓN! Antes sólo podíamos usar un cable para causar el caos, pero en *JC3* ese número ascenderá a... exacto: ¡tres! Imaginad las posibilidades...

EL BOOM DE JUST CAUSE vino tras la segunda entrega. En *JC3* las situaciones más explosivas seguirán a la orden del día.

EXPLOSIONES EN LA LEJANÍA

Gracias a la potencia de las actuales consolas, *JC3* nos ofrecerá hermosas vistas y explosiones más explosivas.





MUY AL FONDO. La distancia de dibujado ha aumentado enormemente. Sigue habiendo niebla, pero da gusto ver lo que nos rodea a kilómetros a distancia.



DEMOLITION MAN. Muy al estilo de la saga Mercenarios, ciertos elementos del escenario volarán en pedazos cuando usemos cargas de C4 o un misil directo.

terrestres, marítimos y aéreos, más alguna sorpresa que no nos quisieron desvelar. Lo bueno es que, en esta ocasión, se han deshecho de los molestos QTE para entrar en vehículos enemigos, de forma que ahora solo habrá una pequeña penalización de tiempo (lo que tarda Rico en volar la cerradura por los aires).

Pero la salsa de Rico reside en su característico método de desplazamiento: el agente ganará en número de animaciones, de forma que pasaremos de hacer paracaidismo, a caída libre, a impulsarnos a toda velocidad con una fluidez total, como si cada movimiento fuese una prolongación del anterior.

➔ PERO LA PRINCIPAL NOVEDAD de esta entrega será la tensión: en cuanto unimos dos elementos del escenario con el gancho, podemos controlar la tensión entre ambos y hacer que choquen o salgan despedidos, eso sí, con riesgo a que el cable se rompa (aunque podremos mejorar su resistencia a lo largo de la aventura). ¿Y qué hay de las armas? El Mercado Negro sigue ahí, pero ya no será necesario desembolsar dolorosas cantidades de dinero cada vez que queramos hacernos con algo: en cuanto compremos o encontremos un objeto, este pasará a estar disponible de forma gratuita... ¡e ilimitada!

➔ EL ANSIADO MODO MULTIJUGADOR no llegará al juego, al menos no de la forma que esperáis. Será posible participar en carreras y desafíos a lo largo de todo Medici, y nuestros mejores tiempos se subirán a marcadores online, donde podemos compararlos con los del resto de jugadores. Y ya. No soñéis con misiones cooperativas o competitivas, porque mucho nos tememos que no habrá, al menos, no hasta que los 'modders' se pongan al tajo con la versión de PC. El motivo, según Avalanche, es hacer que la experiencia en solitario sea diversión en estado puro sin intrusismos... Y tras lo que hemos podido jugar, sin duda van por el buen camino. Nuestro héroe de acción favorito tiene previsto volver durante las vacaciones de 2015. Hasta entonces... hasta la vista, babies. ■

PARA LOS FANS DE LAS PELÍCULAS DE ACCIÓN DE LOS 80, JC3 ES UN SUEÑO HECHO REALIDAD



¿POR QUÉ VOLAR cuando te puedes enganchar? El gancho será la mayor herramienta de destrucción masiva de Rico.

EL ARSENAL tampoco se quedará atrás, así que encontraremos armas estúpidamente poderosas.

UN HÉROE 'MUY COLGADO'

La acción más explosiva y WTF!? es la principal seña de identidad de *Just Cause*, y para prueba... ¡tres imágenes!

SI BEBES, NO CONDUZCAS. Rico seguirá pudiendo subir al techo de cualquier vehículo... en marcha. Pero ahora tendremos control total sobre sus movimientos.

¡AGÁRRALO COMO PUEDAS! Engánchate a un tanque de oxígeno, dispara y ¡disfruta del viaje! Nota: invita a un soldado enemigo para hacerlo aún más divertido.

EL GUERRERO DE LOS AIRES. El parte meteorológico de hoy prevé fuertes lluvias de fuego, causadas por un agente secreto montado en avioneta y armado con un RPG.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

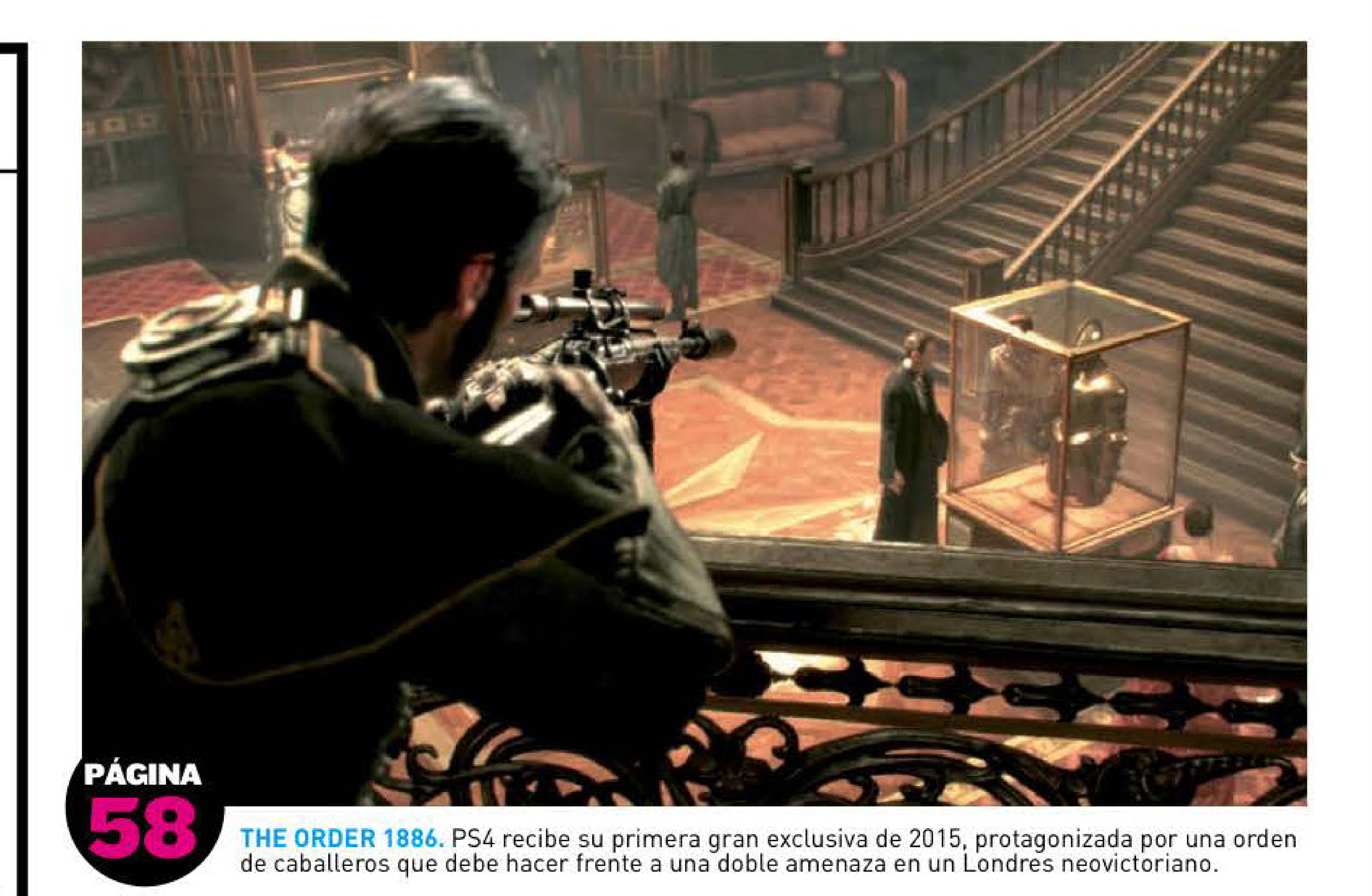
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



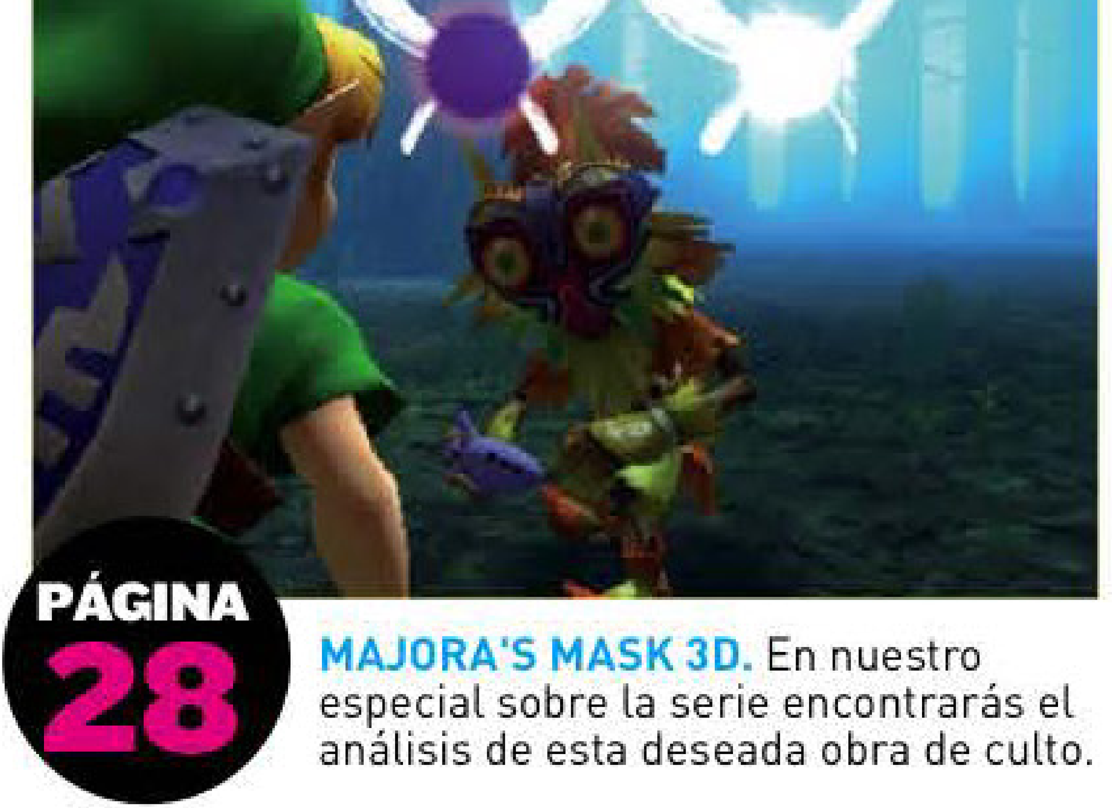
PÁGINA 58

THE ORDER 1886. PS4 recibe su primera gran exclusiva de 2015, protagonizada por una orden de caballeros que debe hacer frente a una doble amenaza en un Londres neovictoriano.



PÁGINA 66

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE. La gran cacería de Capcom vuelve a lo grande, con cooperativo online, al fin.



PÁGINA 28

MAJORA'S MASK 3D. En nuestro especial sobre la serie encontrarás el análisis de esta deseada obra de culto.

EN ESTE NÚMERO...

PS4

Dying Light 62
Evolve 54
Grim Fandango Remastered 71
Life is Strange 70
The Order 1886 58

PC

Dying Light 62
Evolve 54
Life is Strange 70
Grim Fandango Remastered 71

Xbox One

Dying Light 62
Evolve 54
Life is Strange 70

3DS

Monster Hunter 4 Ultimate 66
Zelda: Majora's Mask 3D 28

PS Vita

Grim Fandango Remastered 71

PS3 / Xbox 360

Life is Strange 70

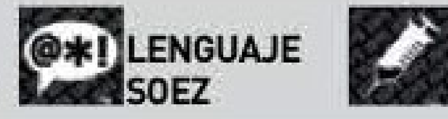
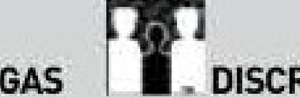
Otros lanzamientos 72

Contenidos descargables 74

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM

 EDAD RECOMENDADA
 SEXO
 MIEDO
 VIOLENCIA
 LENGUAJE SOEZ
 DROGAS
 DISCRIMINACIÓN
 APUESTAS
 JUEGO ONLINE



16 ■ Acción ■ Turtle Rock Studios/2K ■ 1-5 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Presas de un cazador demasiado "corto"

EVOLVE

1

Proponer algo distinto en el modo de jugar online nos convierte, de primeras, en presas fáciles de la cacería de Turtle Rock, pero... ¿nos han metido al final en su cazuela?

■ **LA VEDA DE CAZA SE HA ABIERTO** en las consolas de nueva generación y en PC. Llevamos mucho tiempo oyendo hablar del juego asimétrico de *Evolve* y por fin está entre nosotros. Para los despistados, el juego asimétrico no es más que un tipo de juego en el que un jugador o grupo de ellos juega de un modo completamente distinto al resto.

En esta ocasión, 4 jugadores cooperan, utilizando una vista en primera persona como en cualquier otro shooter, para dar caza a un quinto jugador que maneja a un gigantesco monstruo en tercera persona con un esquema de controles completamente distinto.

El trasfondo de toda esta batalla es el planeta Shear, un mundo rico en minerales que sería perfecto si no fuera porque está repleto de fauna salvaje deseosa de probar a qué saben los humanos. Cuatro jugadores se ponen en la piel de sendos cazadores para tratar de aniquilar a estas bestias. Hay 4 clases distintas dentro del grupo de cazadores: asalto, apoyo, médico y trampero. Es obligatorio que haya un miembro de cada clase en las partidas, así que olvidaos de hacer un grupo con 4 tramperos o cosas similares. El motivo de esta obligación es muy claro: cada clase es totalmente indispensable para poder derrotar al monstruo.

→**CADA CLASE TIENE TRES PERSONAJES A ELEGIR,** que van equipados con armas y habilidades muy distintas. Por ejemplo, dentro de los médicos tenemos a Val, Lazarus y Caira. Todos los miembros de una clase tienen una habilidad común, en este caso es la descarga curativa, que nos permite

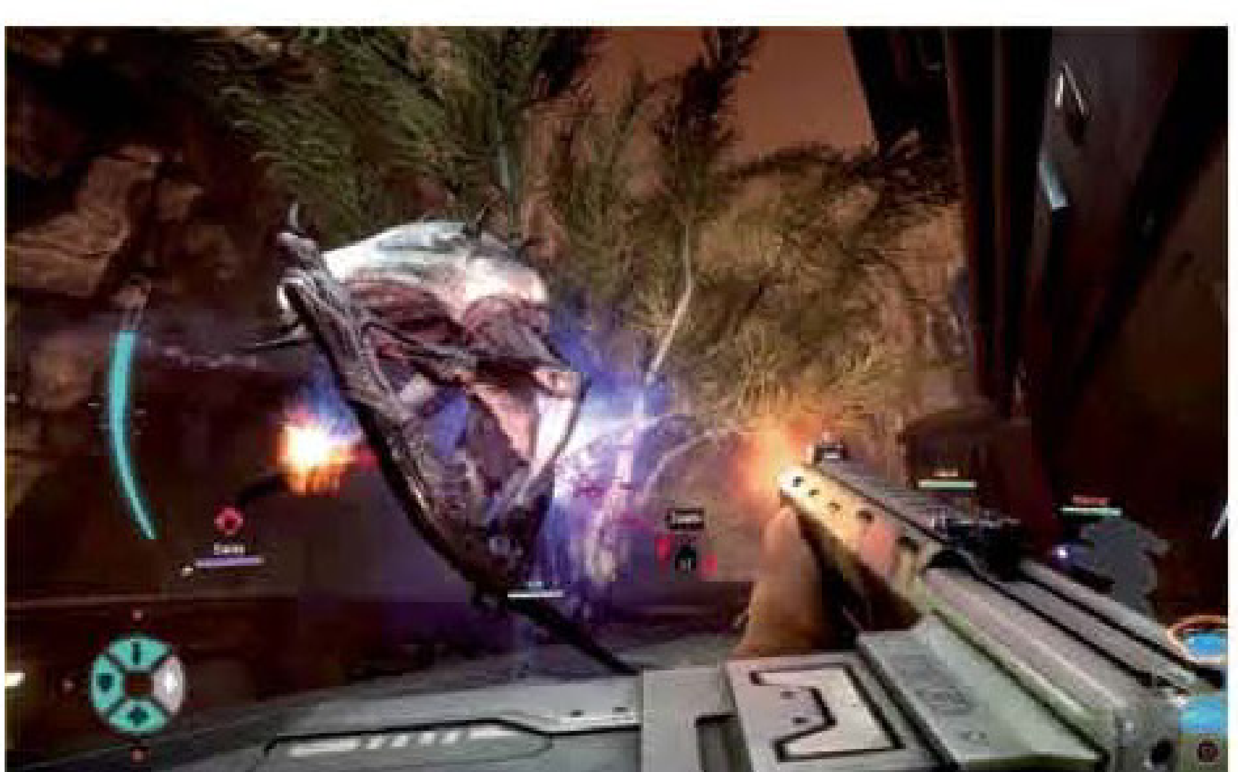




LAS CACERÍAS de *Evolve* nos hacen soltar adrenalina a tope, ya sea escapando del monstruo o del equipo de cazadores.



HAY 12 CAZADORES en total para elegir. La clase y el equipo de cada uno marca las diferencias en el combate.



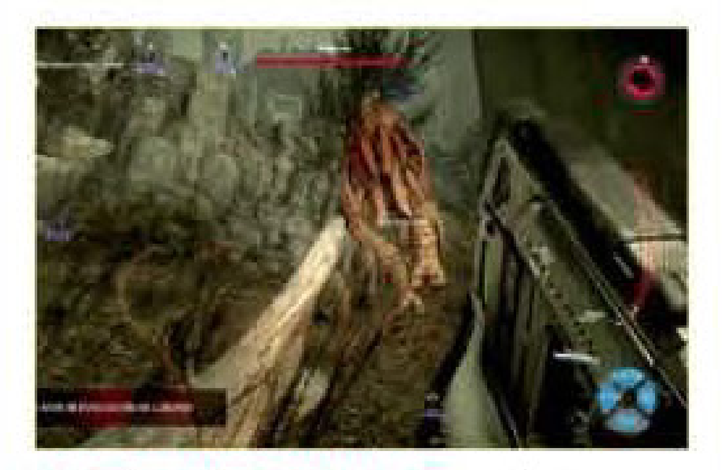
EL ESPECTRO es el monstruo más escurridizo de todos. Puede teletransportarse y moverse rápidamente.

Bienvenido al planeta Shear

El planeta es rico en minerales que los humanos usan para mover sus naves espaciales, pero la superficie está atestada de fauna salvaje. Alguna entra dentro de la normalidad pero los monstruos suponen un verdadero peligro y los humanos tratan de evacuar el endemoniado planeta:

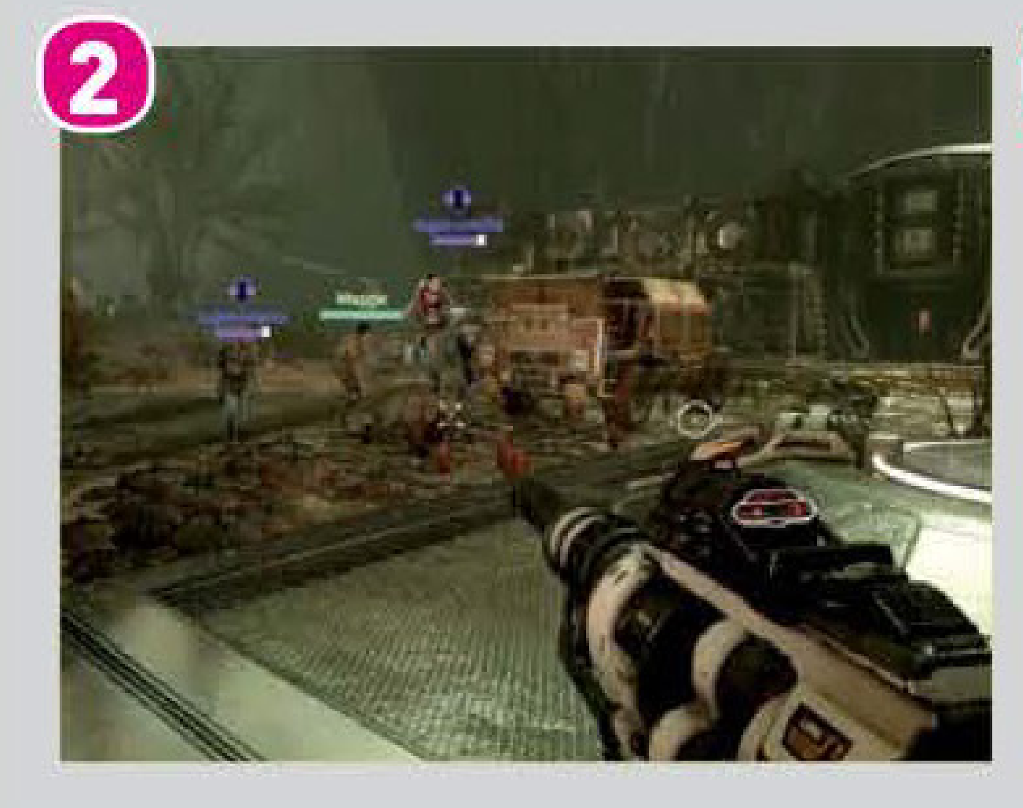


LA CAÍDA en paracaídas sirve de inicio para cada partida. Es el único momento en el que nuestra vida no corre peligro, aunque parezca mentira.

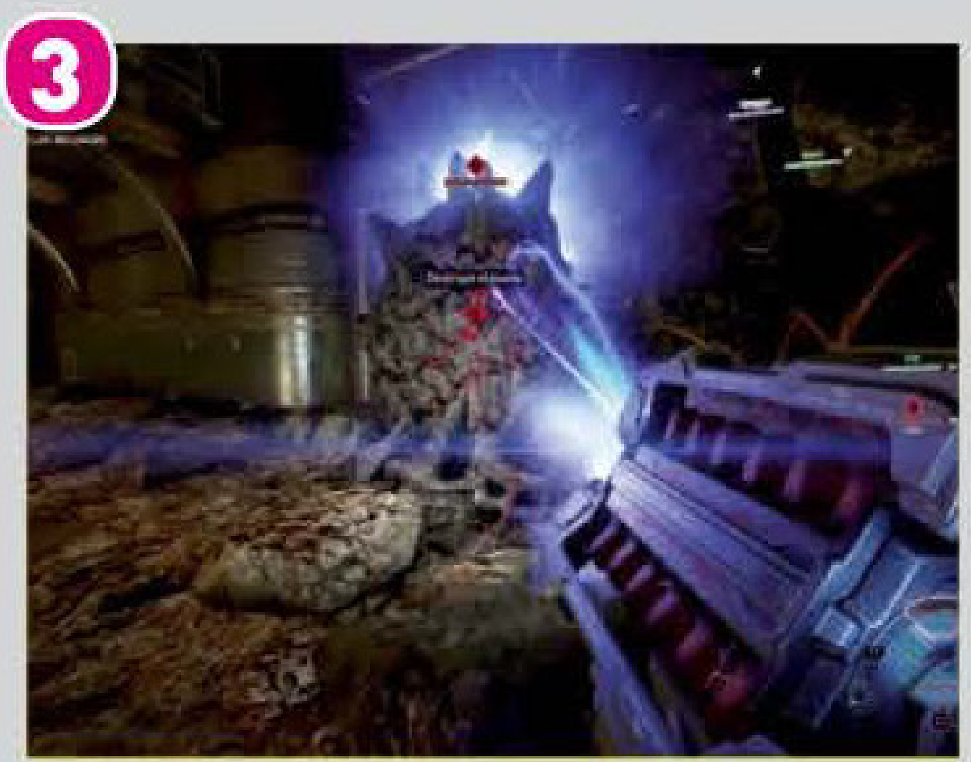


LA FAUNA SALVAJE quizás no sea una amenaza tan inminente como la de los monstruos, pero determinados animales élite pueden ponérnoslo difícil.

2



3



LA CACERÍA ES ALGO CORTA

Aunque la oferta jugable es amplia en opciones, no podemos decir lo mismo de la de modos de juego, que es escasa:

1. EN LA CAZA tenemos que eliminar al equipo rival. Siendo el monstruo tenemos que cazar fauna salvaje y comerla para poder evolucionar a la siguiente forma del monstruo, mucho más poderosa.

2. EN RESCATE tenemos que llegar hasta los supervivientes desperdigados por el escenario, reanimarles y guiarles hasta el punto de extracción en el que puede ser rescatados. Y eso sin que nos pillen.

3. EN NIDO tenemos que destruir los huevos de monstruo antes de que los incube y acaben naciendo nuevos y peligrosos secuaces.

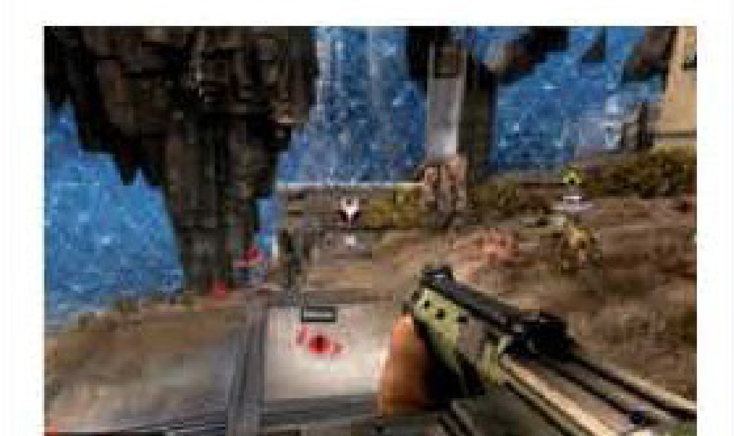
crear un área en la que todos los personajes son sanados. A partir de ahí, la cosa cambia. Val puede lanzar dardos tranquilizantes al monstruo, Lazarus puede hacerse invisible y Caira puede acelerar su movimientos. Además, cada uno va equipado con armas distintas, como la pistola sanadora a distancia y el fusil penetrante de Val, el resurrector de Lazarus y su fusil de precisión con silenciador o el lanzagranadas curativo de Caira y su mortífero lanzagranadas de napalm, por ejemplo. Lo mismo sucede con el resto de clases, por lo que las opciones jugables son brutales y el modo de afrontar los combates muy distinto dependiendo de la clase y del personaje seleccionados.

➔HAY TRES LETALES MONSTRUOS PARA ELEGIR si queremos encarnar el papel del "villano". Goliat es el más fuerte de todos. Su aliento flamígero quema pestañas humanas con facilidad, puede lanzar gigantescas rocas contra los cazadores, saltar para luego caer en picado sobre su objetivo y cargar arrasando con todo en su ca- ▸▸

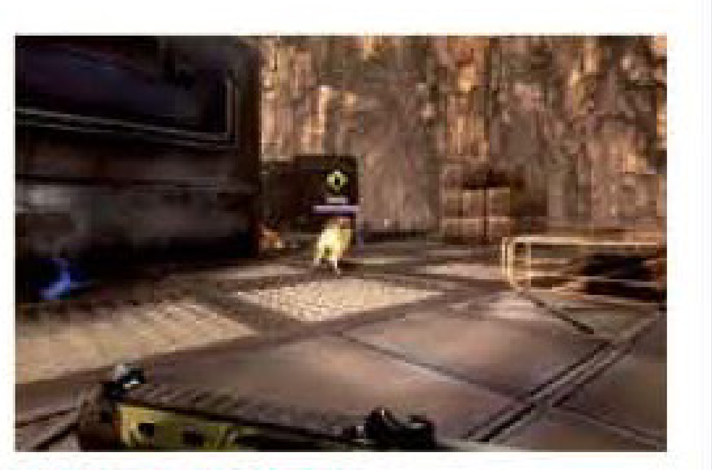


Cómo ser buen depredador

Aunque también contamos con balizas que se activan cuando el monstruo pasa cerca o trampas, no hay nada mejor que seguir algunos rastros para dar con el monstruo:



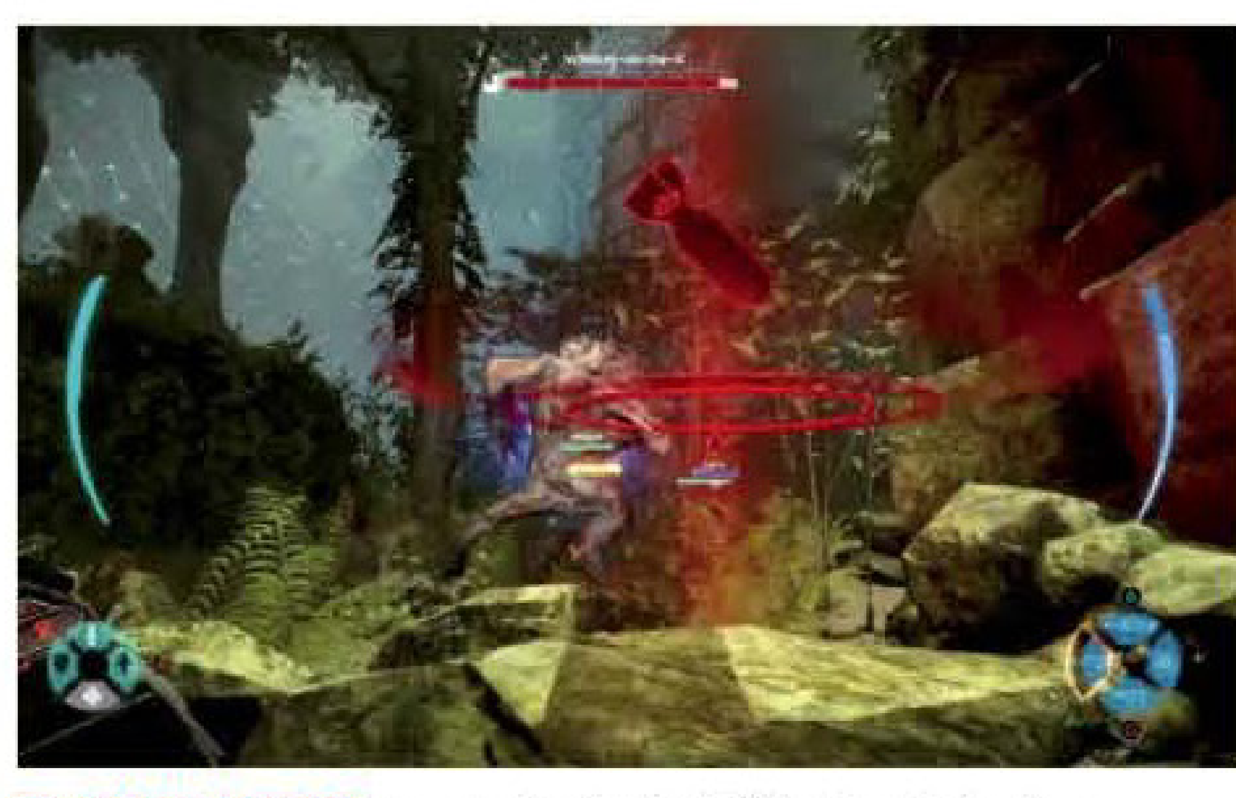
LOS PÁJAROS salen volando cuando el monstruo pasa cerca sin sigilo. Un icono aparece en pantalla que nos indica el lugar al que debemos acudir.



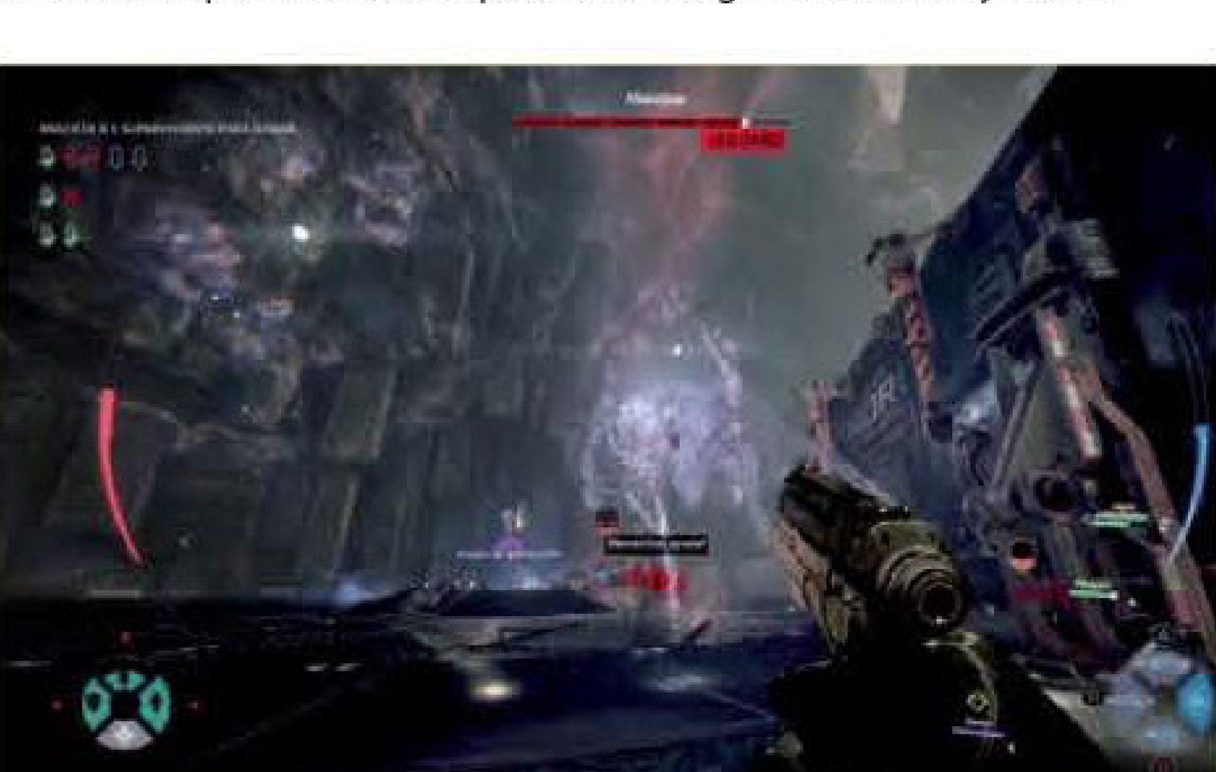
SEGUIR A DAISY, la perra alienígena de Maggie, es el mejor método para dar con la criatura, aunque es un poco lenta y a veces se pierde.



EL TRABAJO EN EQUIPO es la clave. El médico debe curar a sus compañeros, así que no te hagas el héroe y cura.



EL BOMBARDEO es una de las habilidades de la clase apoyo. Si pilla al monstruo de lleno puede rematarlo.



EL ESPECTRO es tan sigiloso y escurridizo que te va a costar lo tuyo (y algo más) encontrarlo en esta pantalla.



EL SIGILO no parece la opción ideal controlando al monstruo, pero si no hemos evolucionado es más sensato.



CADA CAZADOR debe aprovechar las bondades de su clase. De nada sirve enfrentarnos cara a cara al monstruo con el médico.

Cazador

La cooperación entre los cazadores y la combinación de sus habilidades es el único camino hacia el éxito.

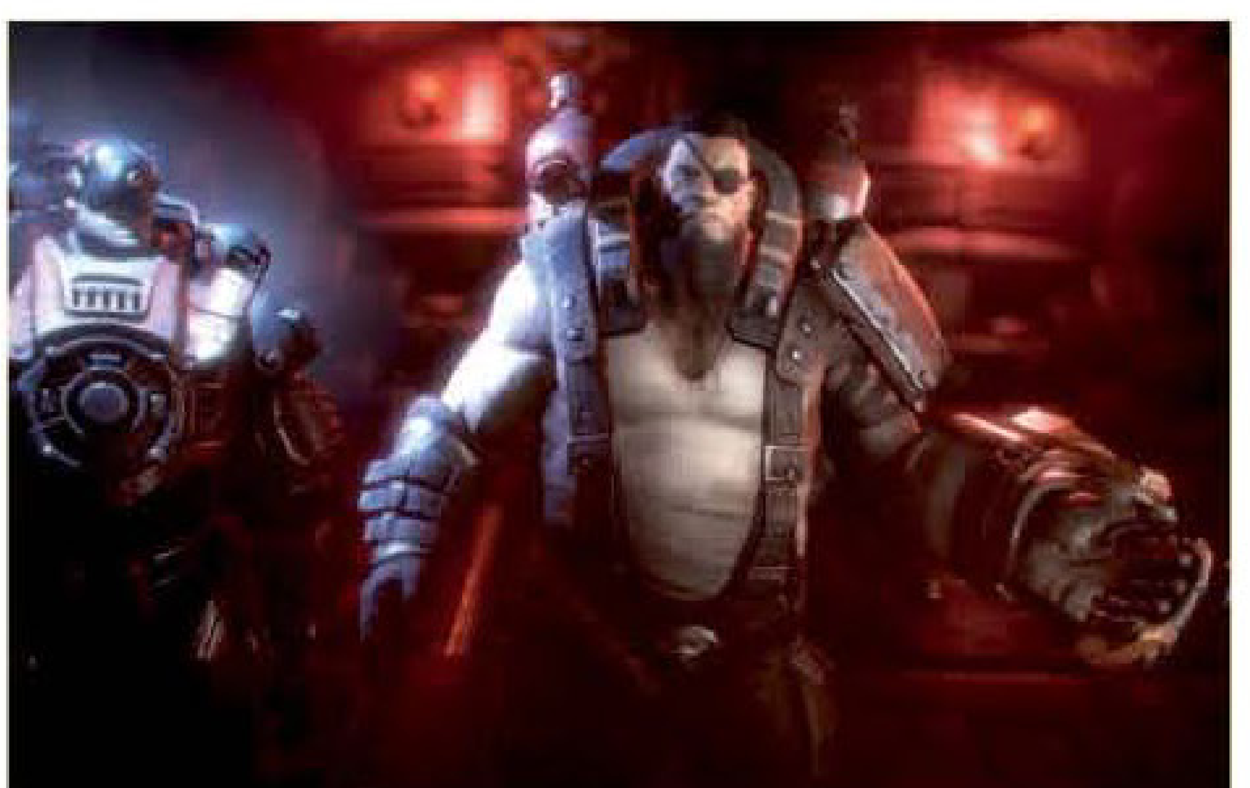
rrera. El Kraken puede volar por los escenarios y lanzar bolas de rayos y el Espectro puede hasta teletransportarse.

Como veis, en lo jugable pinta de maravilla. Lo malo es que la oferta de modos es muy escasa: caza, nido (destruir huevos de monstruo), rescate (reanimar y guiar hasta una zona a unos humanos) y defensa (proteger una zona). Además, a fin de cuentas, todos se resumen a lo mismo, matar al monstruo o a los cazadores si eres el bicharraco. El modo evacuación, que reúne 5 partidas seguidas y añade ventajas al ganador de cada ronda, tampoco termina de ser profundo ni complejo. Jugando con amigos online resulta muy divertido pero, pasadas las horas, el desarrollo se hace demasiado repetitivo y tampoco tenemos un objetivo a largo plazo que nos haga seguir enganchados.

TÉCNICAMENTE ES DE NOTABLE, aunque se aprecia que se ideó con la pasada generación en mente dada la calidad de algunos efectos (otros son espectaculares), el molesto popping que nos acecha y el nivel medio de detalle de las texturas y los modelos. La música



LA FAUNA SALVAJE guarda suculentas recompensas para los cazadores y para el monstruo. ¿Quién llegará antes al cadáver?





■ LAS DIFERENCIAS ENTRE CLASES Y EQUIPO ES LA MAYOR VIRTUD DE EVOLVE ■

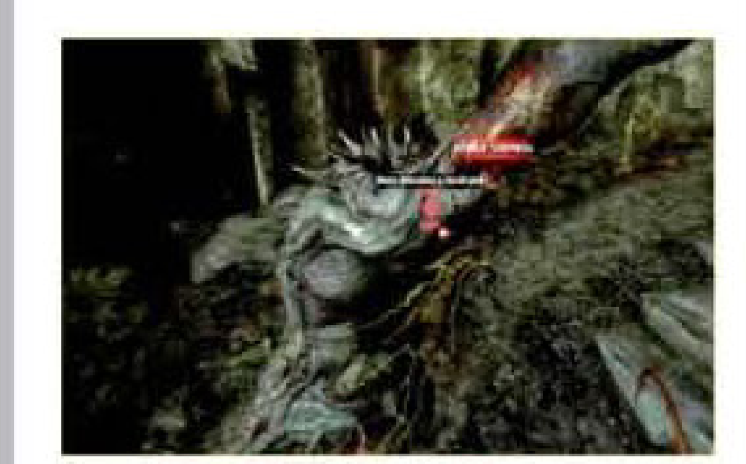




EL JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN es la base de *Evolve*. Unas veces somos la presa (izq.) pero al ratito podemos ser el predador (derecha).

Estás hecho un monstruo

Uno de los grandes atractivos del título de Turtle Rock Studios y 2K es ponerse en la piel de uno de los tres monstruos disponibles. Con ellos, jugamos en tercera persona y los controles son muy distintos. En lugar de disparar con los gatillos como en un shooter, tenemos 4 habilidades asignadas a los botones principales del pad:



COMIENDO ANIMALES entre la diversa fauna recuperamos energía y rellenamos la barra que nos permite evolucionar a la siguiente fase de poder.



PARA EVOLUCIONAR hay que encontrar un lugar apartado, en donde incubaremos durante unos segundos antes de transformarnos a lo bestia.



CON EL NIVEL 3 ya no hay dudas. Toca buscar a esos amigos del rey Juan Carlos y darles su merecido, sin vídeos pidiendo disculpas ni nada.

y el doblaje al castellano, eso sí, cumplen con buena nota.

La propuesta jugable en la que cada bando pasa de ser el depredador a la presa engancha lo suyo y es, muy probablemente, el mejor exponente del juego asimétrico que podamos encontrar. La cantidad de adrenalina que soltamos durante las cacerías, escapando de unos u otro, es alucinante durante las primeras horas de juego, pero lo poco variado de sus modos de juego, la poca oferta de contenido inicial y la ausencia de mayor profundidad terminan por alejar a *Evolve* de la excelencia. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La cantidad de opciones jugables** y la enorme diferencia entre clases y personajes disponibles.

■ **Jugándolo online con amigos** resulta muy divertido y, sobre todo, adictivo.

Lo peor

■ **Pocos modos de juego** y todos se parecen y se limitan a lo mismo: acabar con el rival.

■ **Nula profundidad o complejidad** en su desarrollo. No hay objetivos a largo plazo que enganchen.

Alternativas

• **Dying Light** está centrado en la experiencia offline, pero también tiene juego asimétrico online.

• **Titanfall** es lo más parecido en cuanto a propuesta online, aunque la base es el juego competitivo puro, sin "asimetrías".

■ **GRÁFICOS** Tiene efectos muy aparentes, pero hay popping y el nivel de detalle no está a la altura "next gen".	82
■ **SONIDO** Las voces en castellano, aunque pocas, están bien y los efectos y, especialmente la música, llegan a brillar.	87
■ **DURACIÓN** Hay más de 15 mapas, pero la poca oferta de modos de juego y la ínfima variedad no dan para tanto.	75
■ **DIVERSIÓN** El juego asimétrico con amigos puede dar momentos memorables pero resulta muy repetitivo y simple.	84
PUNTUACIÓN FINAL	**83**

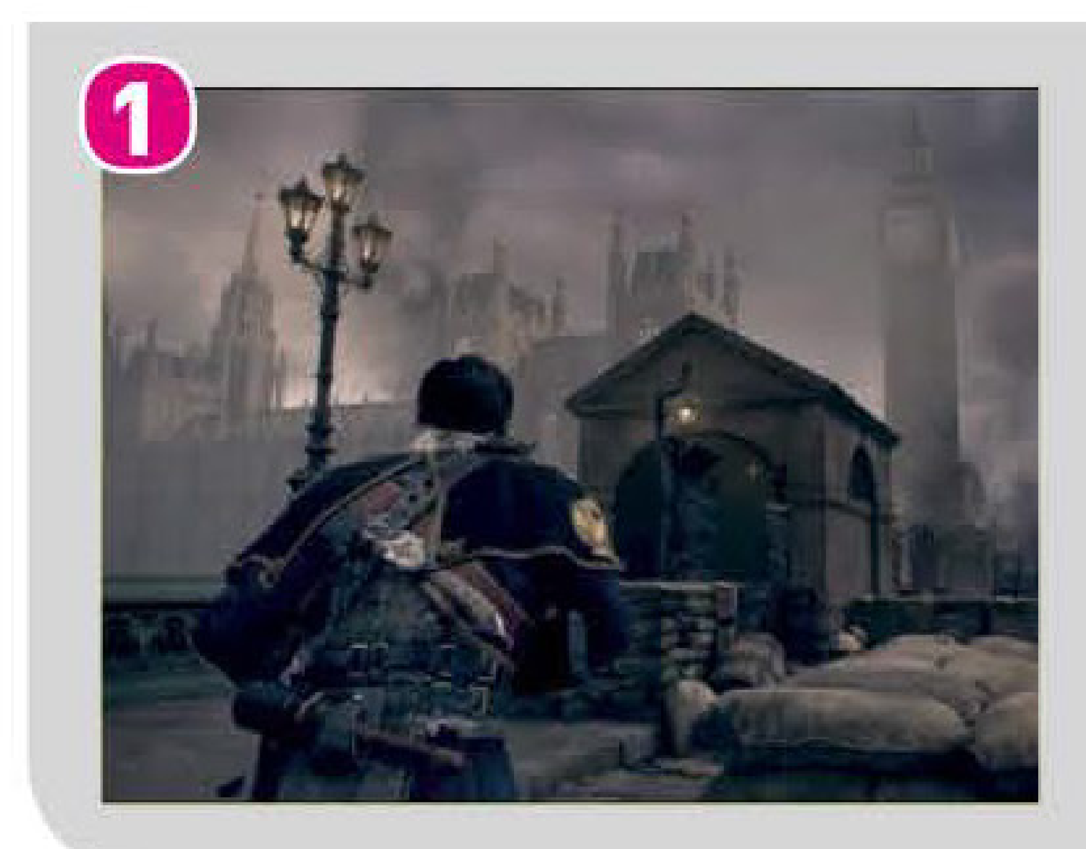
Valoración

La propuesta de juego asimétrico es original, fresca y valiente pero el resultado final no deja de ser demasiado repetitivo y falto de profundidad. Igual la cosa cambia con los montones de DLC's que tienen planeados. Habrá que ver el precio.

18 ■ Acción ■ Ready at Dawn (Sony) ■ Un jugador
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

El *Ground Zeroes* del siglo XIX

THE ORDER 1886



Los caballeros del Rey Arturo se han sentado por fin a la mesa redonda de PS4, si bien lo han hecho con menos honor del previsto. Al parecer, tenían prisa por marcharse a casa a tomarse el té...

■ **LA ÉPOCA VICTORIANA** va a estar muy de moda en 2015, y el primero en viajar hasta ella ha sido *The Order 1886*, un juego desarrollado por Ready at Dawn en exclusiva para PS4. Ambientado en una versión adelantada a su tiempo del Londres de 1886, el título nos pone en la piel de Grayson, alias Sir Galahad, miembro de una orden de caballeros que lleva siglos combatiendo contra los híbridos, una suerte de licántropos nacidos de una mutación del genoma humano. Sin embargo, mientras combate contra esa amenaza, la organización se ve también enfrascada en una nueva lucha contra el proletariado, alzado en armas en plena revolución industrial.

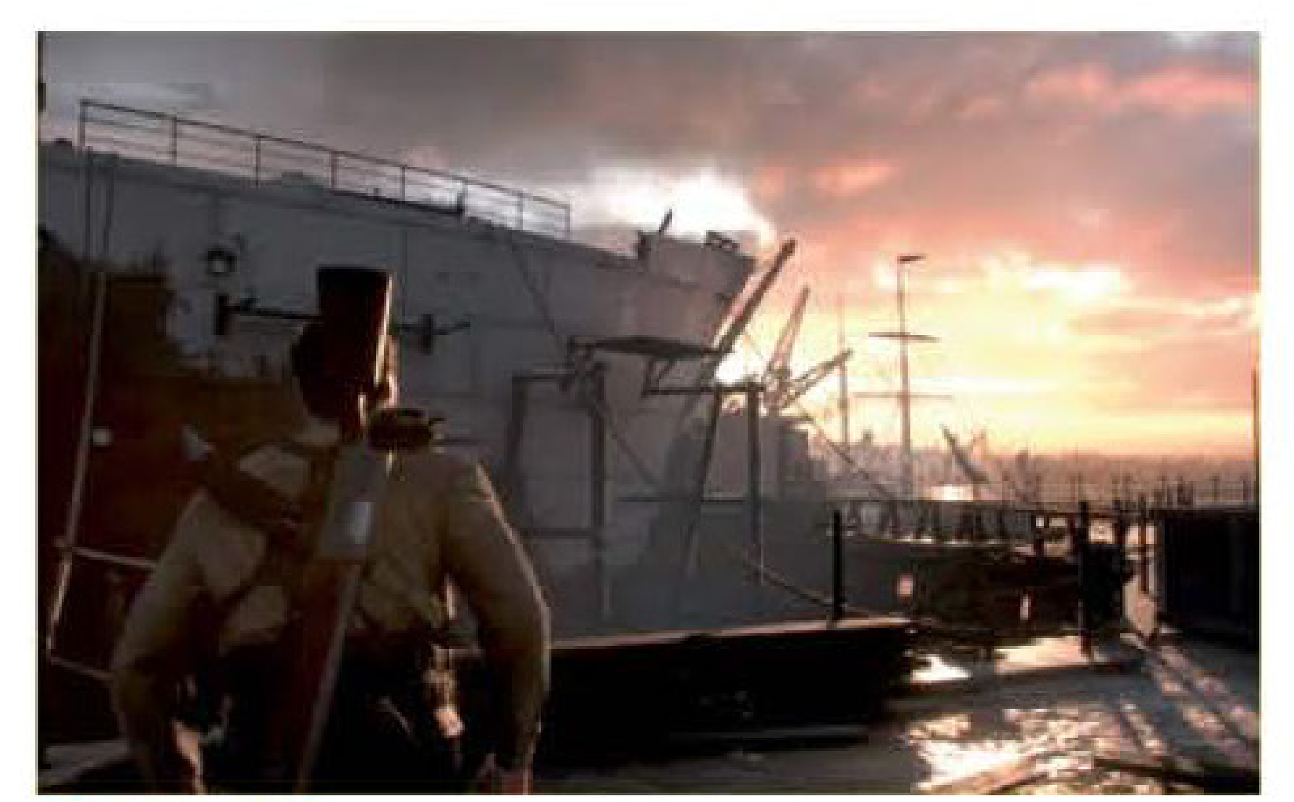
Con ese planteamiento, se desata una historia de conspiraciones e intrigas que hay que desenmarañar. El juego estaba llamado a ser la primera gran exclusiva de PS4, pero la realidad con la que nos hemos topado no es ésa.

➔**SIGUIENDO LA ESTELA DE *GEARS OF WAR*,** *The Order 1886* es un shooter de acción en tercera persona. Los tiroteos con coberturas son su principal ingrediente, de modo que las armas se manejan muy bien y resultan bastante originales. Por ejemplo, hay una escopeta con carga eléctrica, un rifle de termita que permite provocar explosiones lanzando bengalas... Sin embargo, se ha escatimado con la cantidad de refriegas. Es cierto que el desarrollo resulta variado, pero, a menudo, se reduce a hacernos caminar por los escenarios o a trepar por obstáculos muy encorsetados. Quizás el problema es que se ha querido dar demasiada importancia a la narrativa y al tono





LOS HEREDEROS DEL REY ARTURO se enfrentan a los híbridos (humanos mutados) y a los obreros que se han rebelado contra el poder establecido.



SIR GALAHAD es el único caballero al que manejamos. Casi siempre va acompañado, pero no hay modo cooperativo.



HAY DIECISÉIS CAPÍTULOS, además del prólogo y el epílogo, pero algunos de ellos ni siquiera son "jugables".

En el Londres neovictoriano

El juego se ambienta en el Londres de 1886 y tiene un tono muy realista, pero se toma ciertas licencias en cuanto al avance de la revolución industrial o la presencia de algunos personajes históricos. Por los escenarios, hay muchos periódicos que incluyen noticias y guiños a la época.



LUGARES. Visitamos el puente de Westminster, Whitechapel, el metro, un astillero... La recreación es genial, aunque no se acaban de explotar del todo.



SUCESOS. Algunos pasajes del juego se enlazan con hechos históricos, como los crímenes de Jack "el Destripador" o el incendio del Crystal Palace.

MACEDONIA DE SITUACIONES

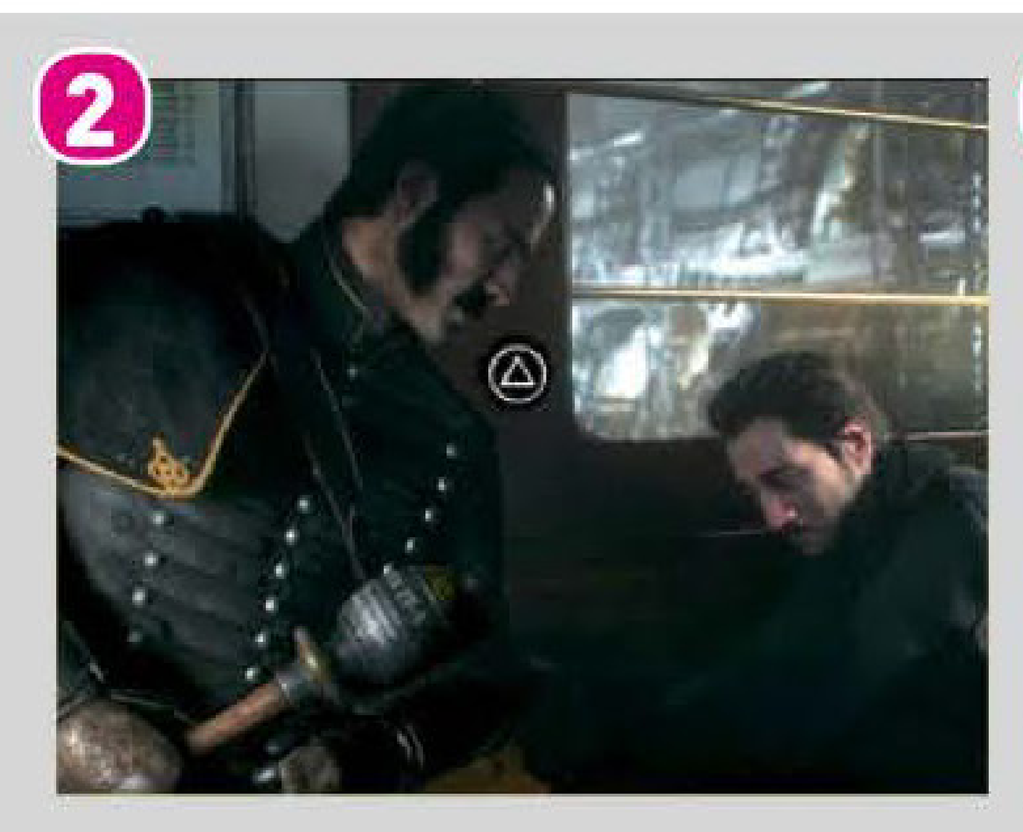
Aunque recuerda a *Gears of War*, *The Order 1886* no juega todas sus cartas a la acción balística.

1. TIROTEOS CON COBERTURAS. Son la premisa principal. Quizás se echa en falta que haya más, pero son muy ágiles y el control responde bien.

2. QTE. Son frecuentes, sobre todo combates cuerpo a cuerpo y en zonas de sigilo. Consisten en pulsar botones y en hacer rotaciones de cámara.

3. EXPLORACIÓN. El desarrollo es lineal, pero Sir Galahad puede trepar por lugares predefinidos.

2



3



cinematográfico, y eso no acaba de casar bien del todo con la diversión. En un shooter en tercera persona en el que no estamos disparando ni una tercera parte del tiempo, algo falla. Porque *The Order* tampoco es un *Uncharted* que tenga plataformas o exploración...

Para poner de manifiesto la falta de equilibrio, baste con decir que el juego tiene 16 capítulos, de los cuales hasta 5 son casi "no jugables". Eso no sería del todo malo, de no ser porque la historia está muy desaprovechada, pues no saca partido ni a los personajes ni al contexto, a priori muy apetecibles. Tarda en arrancar y, para cuando quiere hacerlo, resulta que ya estamos en la escena final, que llega de súbito, como si se hubiese querido dar carpetazo a la carrera. Y ahí radica el gran problema de *The Order 1886*: dura la paupérrima cifra de 7 horas y no hay nada que invite a rejugarlo.

➔ES EN EL APARTADO TÉCNICO donde el juego sí irradia luz. Ready at Dawn llevaba cuatro años trabajando con su propio motor gráfico para PS4, y eso se ▸▸

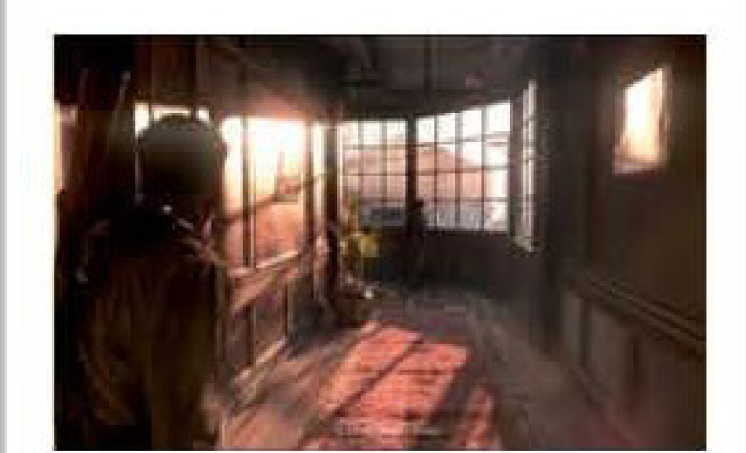
Lafayette

Inspirado en el célebre general francés, es el miembro más joven de la Orden, además de un mujeriego y un bromista. Es muy leal a Sir Galahad.



Videojuego con alma de película

Todo está realizado con el motor del juego, de modo que todas las secuencias transcurren sin cargas, con transiciones de cámara de lo más cinematográficas (y enormes bandas negras).



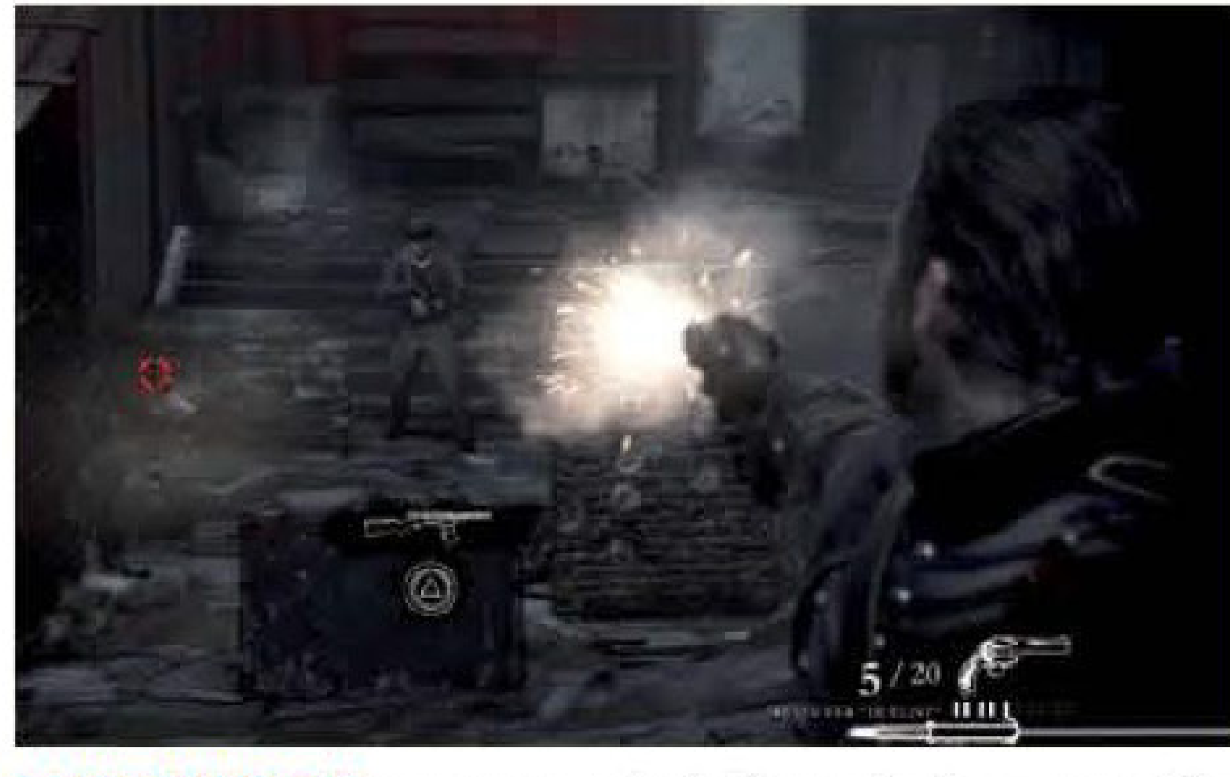
REALISMO. El apartado gráfico es el más bestia de cuantos se han visto hasta ahora en PS4. La iluminación, los rostros de los personajes o los efectos de partículas quitan el hipo.



PARA EL OÍDO. La BSO es épica y el doblaje al español, pese a algún altibajo del protagonista, está también muy trabajado, con voces como las de Carlos Kaniowski y Antonio Esquivias.



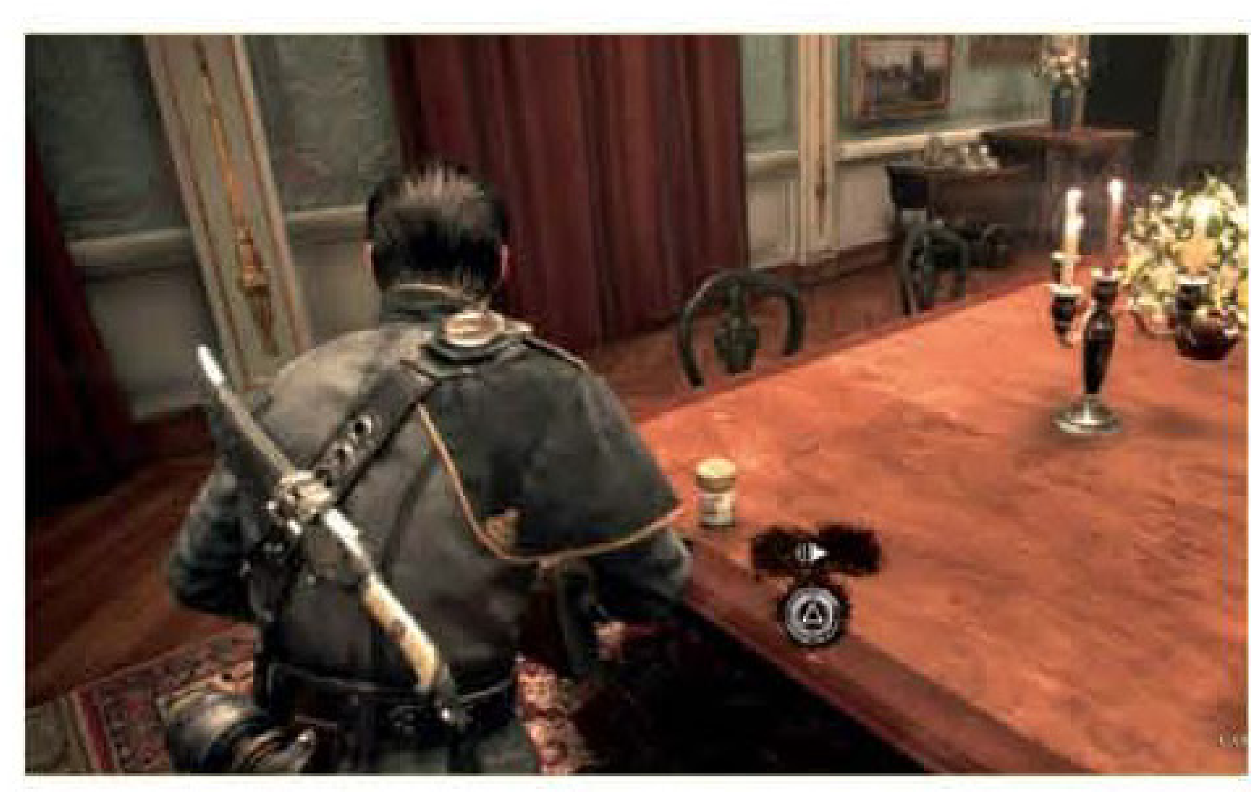
LA LLUVIA Y LA NOCHE sólo se dejan ver en uno de los episodios más avanzados, pero sus efectos son fantásticos.



LA VISTA NEGRA es una suerte de tiempo bala que permite liarse a pistoletazo limpio. Su uso está ligado a una barra.



ALGUNAS CERRADURAS se abren mediante un minijuego en el que hay que atender a la vibración del Dual Shock 4.



LOS COLECCIONABLES se reducen a los cilindros de fonógrafo, lo que hace que la rejugabilidad sea casi nula.



***THE ORDER* SE RECREA EN SUS GRÁFICOS:** de vez en cuando, se pueden coger algunos objetos y rotarlos para verlos con detalle.

deja notar en la pantalla. Si tenéis una PS4 y queréis un título que de verdad sea lo que cabe esperar de su hardware, es éste. La recreación de la ciudad de Londres es fantástica, con momentos en que todo parece como la vida misma. No se observa absolutamente ningún fallo, y la iluminación es deslumbrante. De cara a los combates, se saca partido al hecho de que algunas estructuras sean destructibles, lo que afecta a la búsqueda de coberturas útiles. En lo que respecta al modelado de los personajes, también se ha hecho un trabajo de postín. Los rostros son fantásticos, igual que los detalles, como el de la ropa agitándose al compás del movimiento. Si todo eso se hubiese conjugado con una experiencia más larga y divertida...

En materia sonora, otro tanto de lo mismo. La música es realmente épica y el doblaje, pese a algún altibajo del protagonista, cuya voz resulta un poco "joven" para él, raya a un gran nivel.

LA NUEVA GENERACIÓN pedía a gritos recibir su primera gran aventura exclusiva, pero lamentamos decir que ese día aún no ha llegado. Había muchas esperanzas



LOS COMBATES CON LOS HÍBRIDOS no abundan. Algunos se resuelven a balazos; otros, a base de puñaladas mediante QTE. No hay jefes como tal.





■ QUERÍAMOS CREER EN *THE ORDER 1886*, PERO NOS HA RESULTADO IMPOSIBLE ■





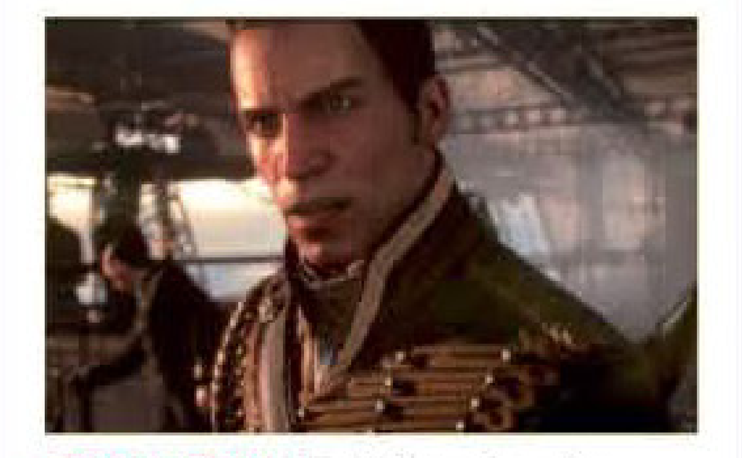
HAY OBJETOS ESPECIALES, como un disruptor para romper paneles eléctricos o un monocular para lanzar mensajes en morse, con el panel táctil.

Secundarios de elevada valía

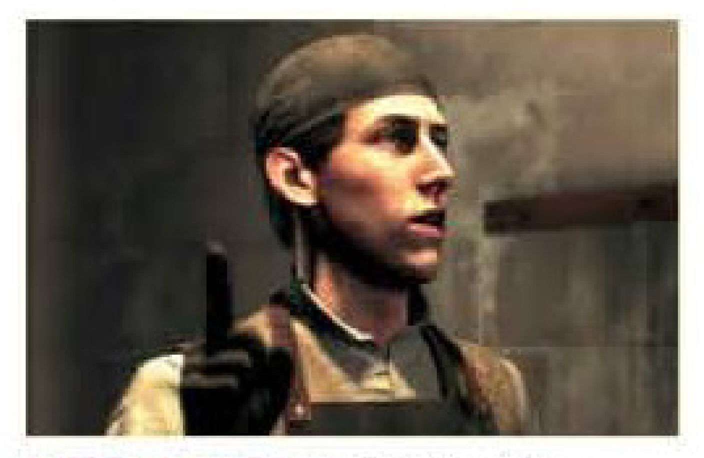
El trío que acompaña a Sir Galahad (Lafayette, Igraine y Perceval) está bastante desaprovechado. A cambio, hay unos cuantos personajes secundarios que logran brillar entre la medianía que acaba siendo el argumento, que empieza flojo, remonta y, cuando está llegando lo mejor, acaba abruptamente, lo que hace que muchas cosas se queden en el limbo.



LAKSHMI. De origen hindú, es la líder de la rebelión obrera y tiene mucho que decir en el devenir de los acontecimientos. Tiene un carácter muy decidido.



SIR LUCAN. Es hijo adoptivo del Lord Canciller de la Orden, así como una de las personas de más confianza de Grayson dentro de la organización.



NIKOLA TESLA. El histórico inventor aparece en el juego como suministrador de armas. Es un poco pánfilo, pero tiene sus momentitos de gloria.

en *The Order 1886* y, aunque no es un mal juego, ni mucho menos, tampoco se puede decir que sea sobresaliente, porque tiene demasiadas taras. A nivel jugable, aunque no innova y no llega al nivel de un *Gears of War* (su tropiezo recuerda al de *Judgment*, por cierto), es cumplidor. Sin embargo, el argumento hace aguas, en relación directa con una duración que no es acorde a un juego que, únicamente, dispone de modo campaña, sin nada más que amplíe la oferta. Queríamos creer en *The Order 1886*, de verdad, pero al final nos ha resultado imposible. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Gráficos salvajes,** de lo mejor que se ha visto hasta ahora en las máquinas de la nueva generación.

■ **La ambientación** resulta única, y enlaza con hitos de la historia del Londres victoriano.

Lo peor

■ **La duración** bordea lo ridículo para estos tiempos: 7-8 horas. Además, no tiene multijugador ni es rejugable.

■ **La historia** tarda mucho en arrancar y, para cuando lo hace, aparecen los créditos...

Alternativas

• **The Last of Us Remasterizado** es muchísimo más completo como aventura.

• **Far Cry 4** es un shooter de armas tomar, y su apartado gráfico también es excelente.

• **Sombras de Mordor** es otra aventura imprescindible.

■ **GRÁFICOS** Brillan con luz propia: caras, escenarios, iluminación, efectos de partículas... El resultado es impecable.	93
■ **SONIDO** La BSO es magnífica y el doblaje cumple sobradamente, aunque la voz del protagonista no acaba de pegar.	89
■ **DURACIÓN** Dura 7-8 horas y deja cabos sueltos por doquier. Junto con el flojísimo argumento, es una condena.	65
■ **DIVERSIÓN** El desarrollo entretiene y es variado, pero la fórmula no está bien equilibrada. Es un shooter con pocos tiros...	78
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

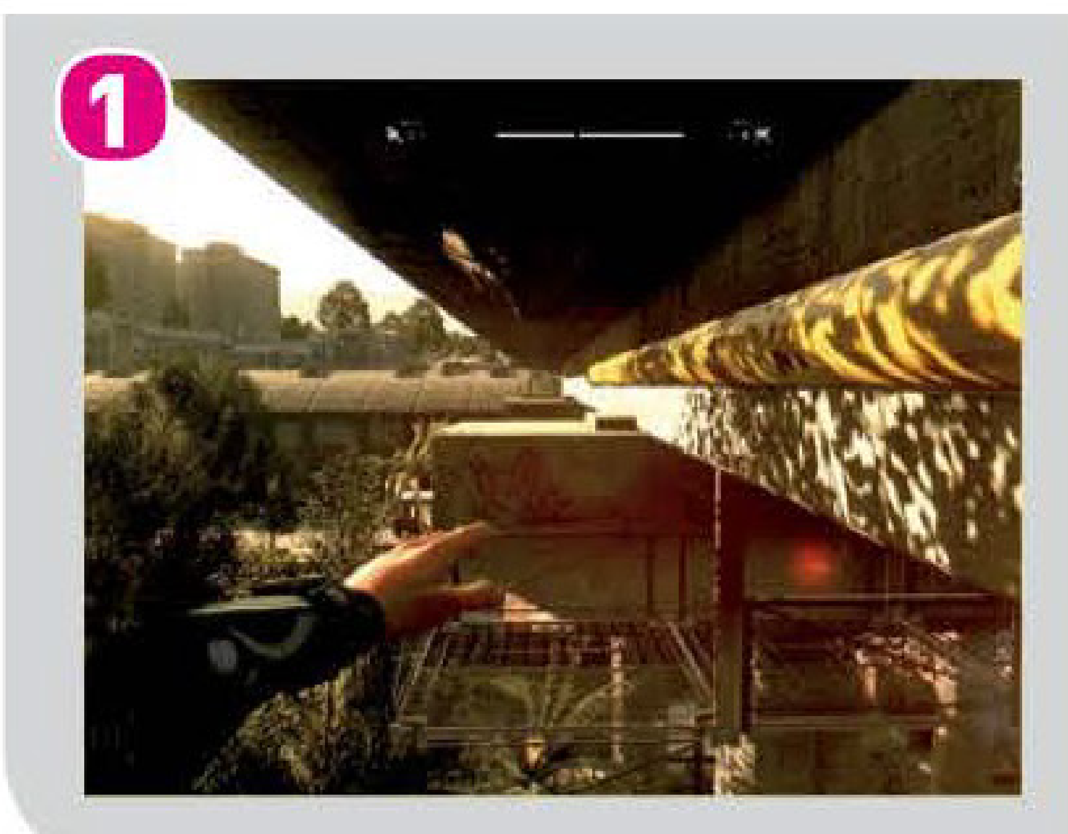
Valoración

Se esperaba todo de él, pero al final se ha quedado en una exhibición de músculo gráfico. El control en sí da la talla, pero no hay un equilibrio claro de conceptos, la historia no es nada del otro mundo y, sobre todo, las 7-8 horas que dura son una gran rémora.

18 ■ Aventura de acción ■ Warner Bros/Techland ■ 1-4 jugadores ■ Castellano ■ 69,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Un nuevo paraíso repleto de zombis

DYING LIGHT GOOD NIGHT GOOD LUCK



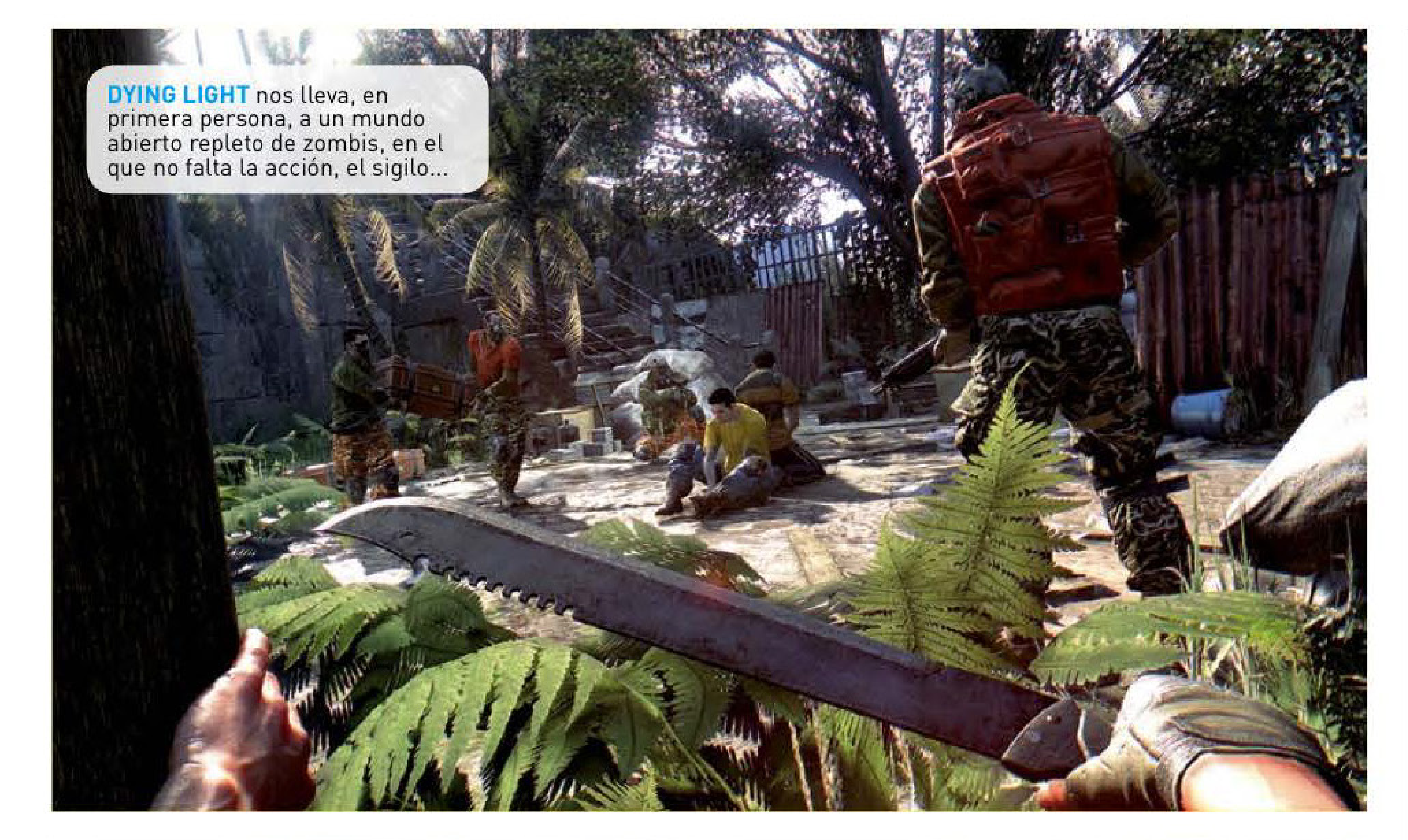
Coge un mundo abierto repleto de zombis, añádele parkour, cooperativo para cuatro, toneladas de tareas secundarias... y tienes diversión garantizada.

■ **TECHLAND, LOS CREADORES DEL PRIMER DEAD ISLAND** han recuperado su concepto original de 2011, es decir, un mundo abierto repleto de zombis con modo cooperativo para 4, y lo han pulido y enriquecido con todo tipo de detalles para llevar ese estilo de juego aún más lejos. Algunos son sutiles a primera vista, como un sistema de combate en primera persona con armas blancas algo más ágil, depurado y vistoso. Otros son bastante más profundos y afectan de forma severa a la jugabilidad, como la inclusión del parkour o free running, que muy en la línea de *Mirror's Edge*, nos permite recorrer el entorno trepando a salientes y tejados o deslizándonos por el suelo mientras estamos en carrera.

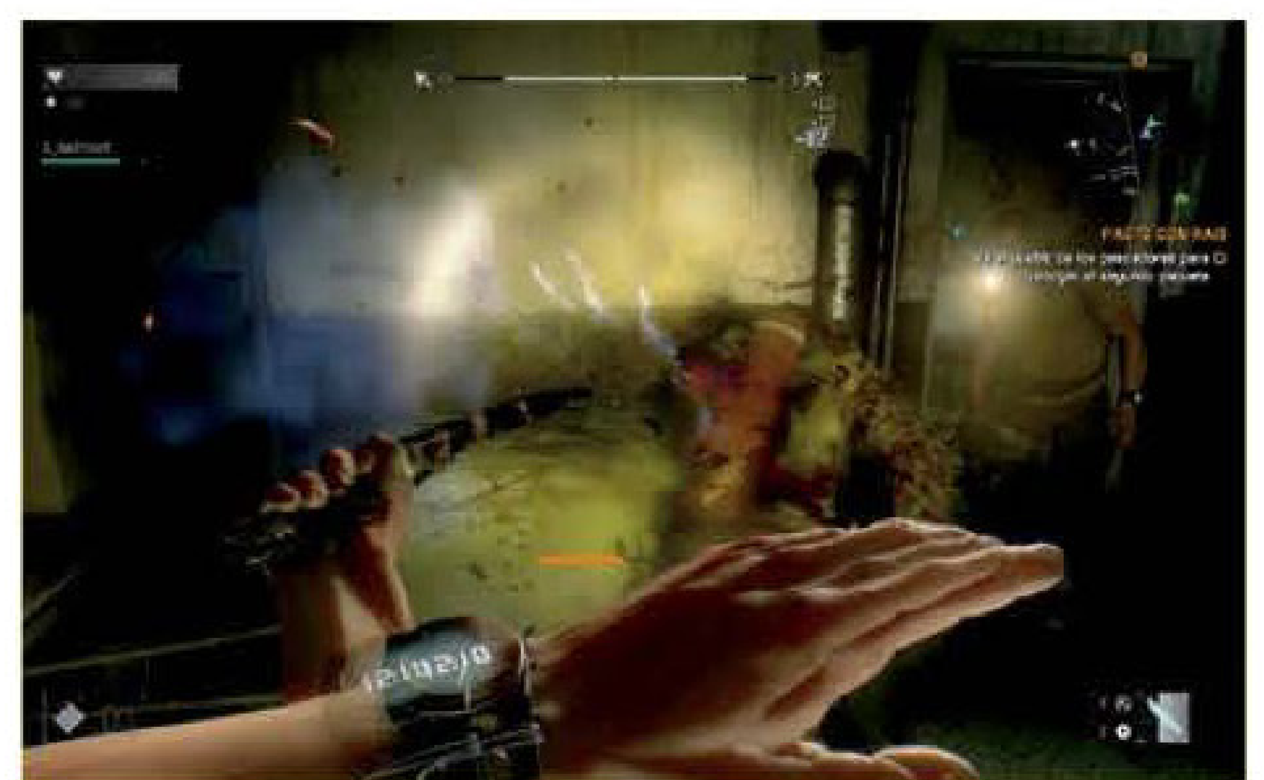
Un detalle que cambia por completo la forma de afrontar la acción, ya que ahora más que nunca huir es una opción y, además, podemos hacerlo usando la verticalidad de los entornos. Podemos trepar a postes y desde estos a la fachada de una cosa, subir hasta el tejado e ir saltando por las alturas para salir de una zona conflicitva. Y no solo eso: el juego cuenta con un logrado ciclo día noche (los efectos de luz y sombra según el momento del día están muy logrados).

Estas incursiones nocturnas, que son más peligrosas que moverse de día, también afectan al sistema de evolución y aprendizaje de habilidades, que como en *Dead Island*, dan un toque rolero al juego. Y es que salir de noche nos da el doble de experiencia en algunas de las tres áreas que definen a nuestro personaje (supervivencia, agilidad y combate), pudiendo desbloquear habilidades como un remate más rápido de los zombis aturdidos





DYING LIGHT nos lleva, en primera persona, a un mundo abierto repleto de zombis, en el que no falta la acción, el sigilo...



TUBERÍAS, CUCHILLOS... la mayoría de las 100 armas del juego son blancas, aunque hay de fuego. ¡Ojo con el ruido!



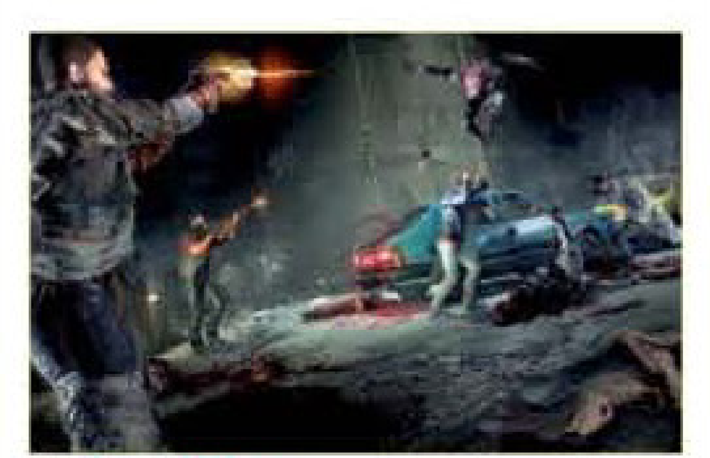
EL CICLO DÍA/NOCHE añade otra capa más a la acción. De noche hay un tipo de zombi que nos perseguirá.

Diversión para 4 jugadores

DL resulta especialmente divertido si se juega en cooperativo. Podemos hacer que nuestra partida sea pública, solo para amigos... Todos los jugadores ganan XP e ítems que conservan al dejar la partida. Y hay modo competitivo, be a zombie, similar a las invasiones de *Dark Souls*. Muy divertido.



COOPERATIVO. Podemos abrir o cerrar la partida, y los jugadores pueden unirse e irse en cualquier momento...



BE A ZOMBIE. Un jugador maneja a un letal zombi, que debe acabar con el resto de jugadores humanos. Estos, deben destruir nidos para ganar.

SOBREVIVIENDO EN HARRAN

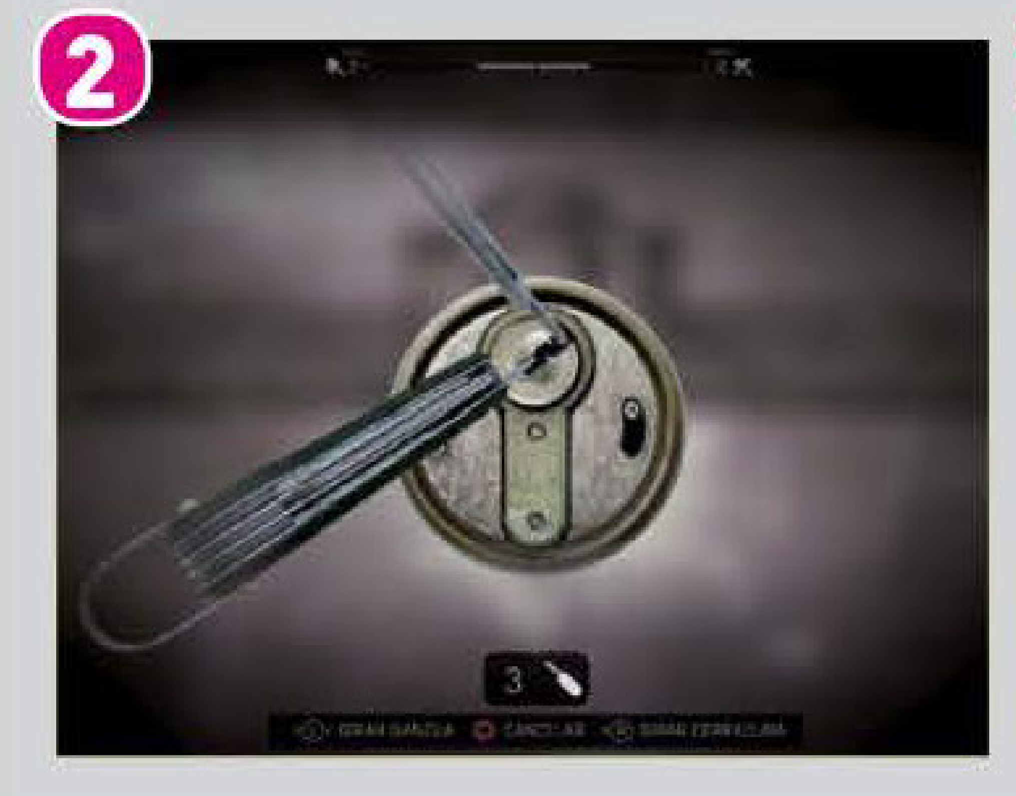
Para sobrevivir tendremos que hacer "recados" para facciones enfrentadas, rapiñar todo tipo de ítems, fabricar armas y más...

1. EL PARKOUR es vital para movernos por la ciudad. Así podemos llegar a zonas elevadas para recoger algunos suministros, con los que fabricar ítems como botiquines, armas, etc.

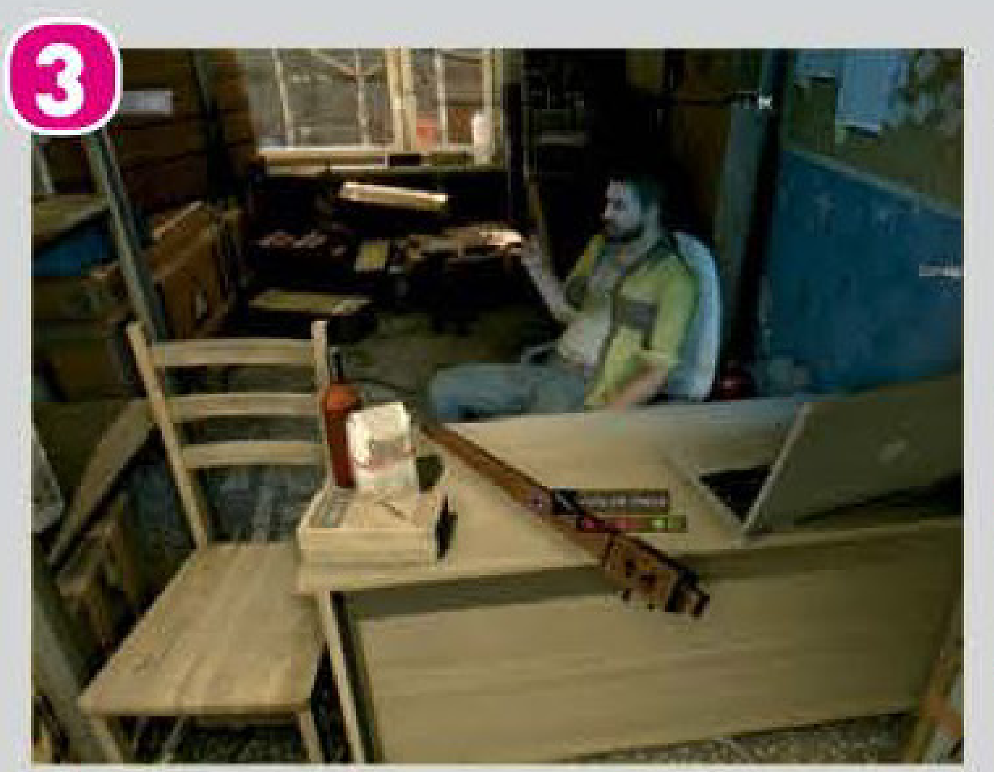
2. RAPIÑA LO QUE VEAS. Tanto de cajones cerrados (que tenemos que abrir con el clásico minijuego de las ganzúas), como de enemigos derrotados. Solo así podrás aguantar un poco más vivo...

3. CUIDA TU ARSENAL. Las armas se deterioran con el uso, y podemos repararlas y mejorarlas con piezas que añaden más daño, duración, etc.

2



3



o regatear a la hora de comprar ítems. Algunas son pasivas y se activan solas, mientras que otras añaden nuevas combinaciones de botones y direcciones y engordan progresivamente el control.

➔ TODO ESTO EN UN MUNDO ABIERTO CONTINUO, sin tiempos de carga, muy bien diseñado y con una considerable variedad de zonas (desde un asentamiento pesquero a autopistas, montañas, etc.), en las que hay un montón de cosas para descubrir, desde localizar coleccionables (cartas, estatuas, diarios, planos para crear armas nuevas...), a misiones opcionales para todo tipo de personajes, eventos ambientales aleatorios como luchar contra otros supervivientes o recoger los suministros que tiran desde aviones que sobrevuelan Harran, sin olvidar desafíos, por ejemplo de Parkour, que incluso tienen ránking online, por mencionar algunos. Otros ayudan en el transcurso de las misiones, como habilitar zonas seguras, que son pequeñas zonas valladas que hay que cerrar, limpiar de zombis y activar la luz (y que nos permi- ▸▸



Coléricos

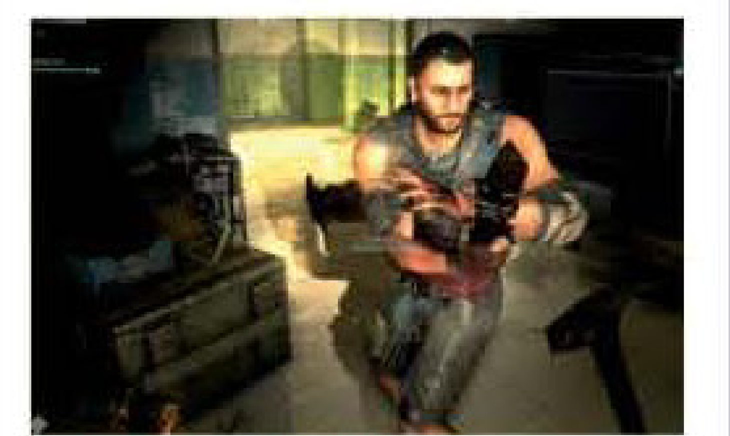
Son un tipo de zombi que solo aparece de noche. Son veloces y nos perseguirán sin descanso, añadiendo más tensión.

Evoluciona o... "MUERE"

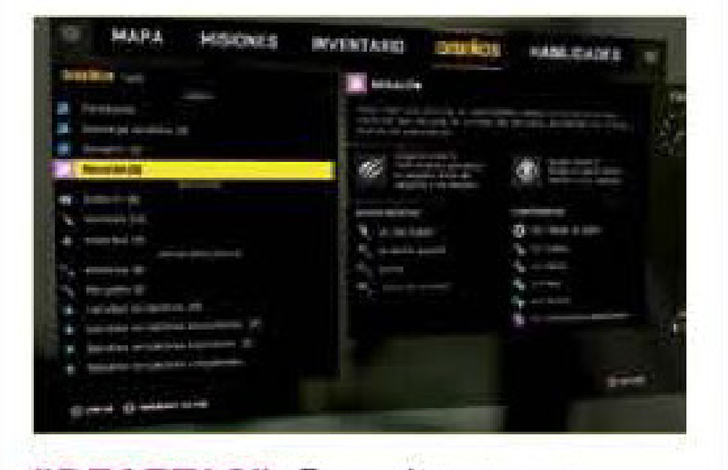
Dying Light tiene toques RPG. Hay 3 áreas de mejora (supervivencia, agilidad y combate) y cada una tiene su XP independiente. Así aprendemos habilidades y mejoras. Y hay mucho más.



A LO RPG. Crane cuenta con tres árboles de habilidad, que evolucionan de forma independiente. Cada uno da acceso a habilidades extra.



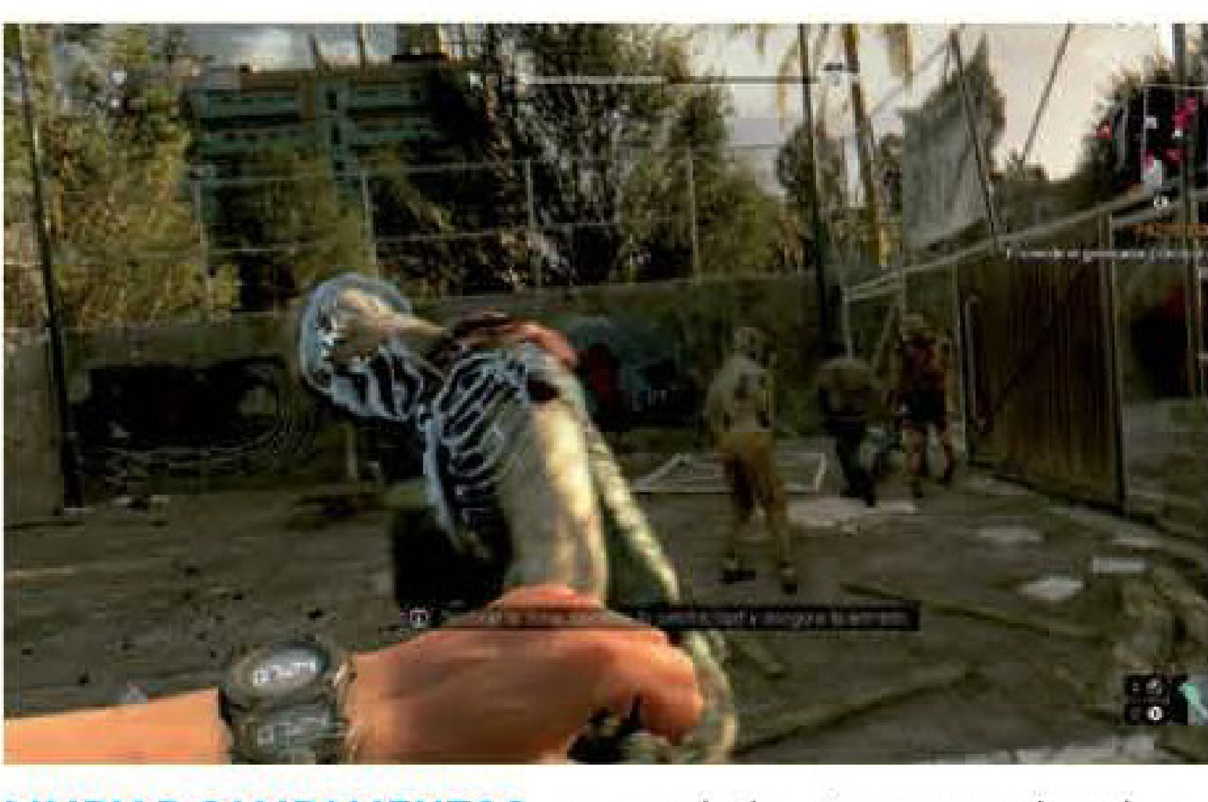
CREA TU EQUIPO. Con los ítems rapiñados podemos fabricar botiquines, petardos o armas con efectos extra, como fuego o electricidad.



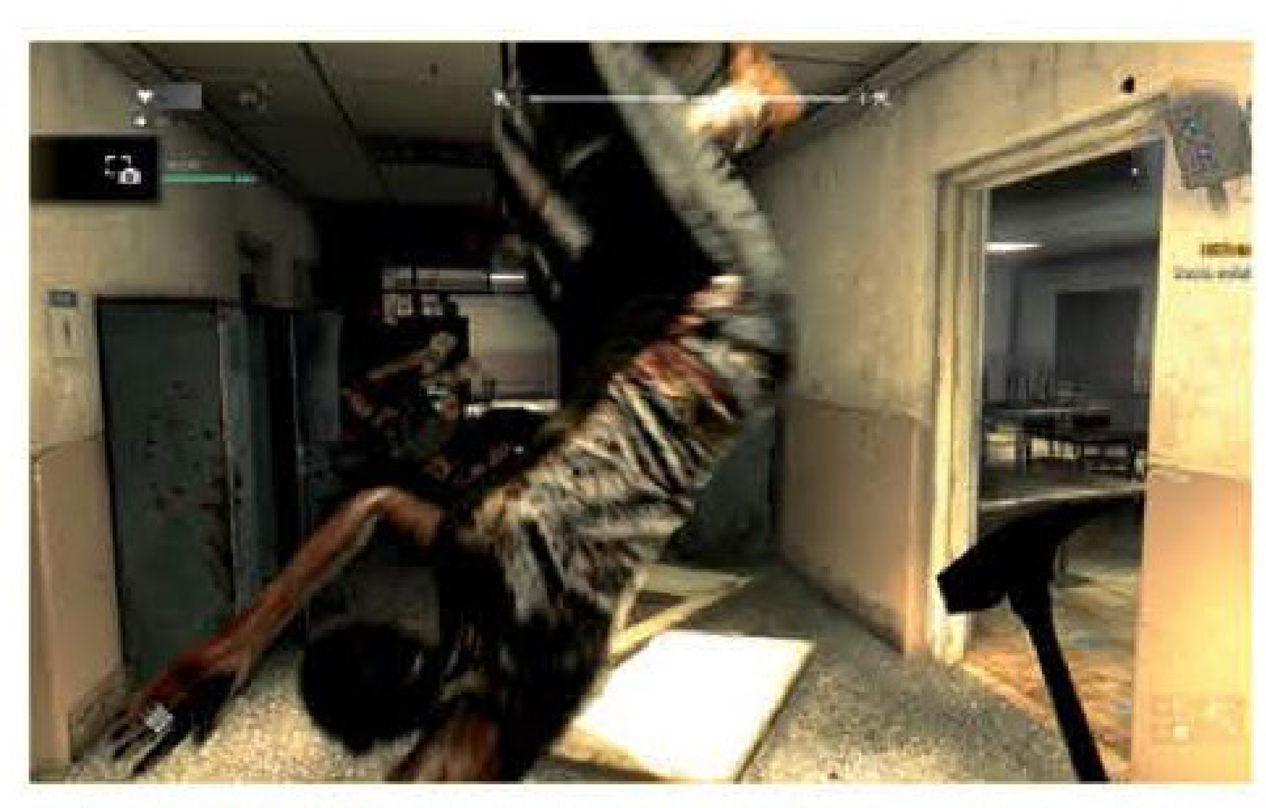
"RECETAS". Por el entorno también encontraremos planos para diseñar nuevas armas, que requerirán poseer una serie de objetos específicos.



EL COMBATE es más ágil y vistoso que en *Dead Island*. Vuelve la barra de energía que limita la cantidad de ataques.



LIMPIAR CAMPAMENTOS es una de las tareas opcionales. En todos hay una cama para esperar a que vuelva el día...



EN COOPERATIVO, parte de la diversión reside en realizar acciones conjuntas para acabar con los zombis. ¡Ahí va uno!



JUGANDO CON AMIGOS, de forma aleatoria saltan retos para que el equipo compita: carreras, a ver quien mata más...



EL PARKOUR nos permite llevar a cabo acciones como trepar por salientes o deslizarnos por el suelo para evitar a los zombis.

ten pasar en su interior la noche de forma segura, si no queremos exponernos a los peligros nocturnos. Peligros que, todo sea dicho, finalmente no suponen tanto riesgo en los niveles de dificultad normales.

DYING LIGHT TAMBIÉN ES UN PASO ADELANTE en este subgénero a la hora de contarnos una historia que, aunque algo típica y manida, está mucho más elaborada que en *Dead Island* y consigue picar hasta el final. En ella encarnamos al agente Kyle Crane, quien se cuela en Harran, una urbe en cuarentena por un virus zombi, para recuperar un dossier con un posible remedio. Todo ayuda a que entremos en la historia, desde el soberbio doblaje al castellano (sin olvidar su gran BSO y buen catálogo de efectos), al despliegue técnico, a 1080p y 30 fps constantes, con soberbios efectos visuales como oclusión ambiental y buenos modelos (aunque algo inexpresivos), aunque el desarrollo de las misiones arrastra los problemas típicos del género (ir de A a B, coger un ítem o matar a X...), con una fuerte sensación de ser el "recadero" de todo aquel



EL DOBLAJE está muy cuidado, con voces como la de Jordi Ribes, quien por ejemplo encarna a Don Draper en la serie Mad Men.





■ *DYING LIGHT* BRILLA ESPECIALMENTE SI LO JUEGAS EN "COOP" CON AMIGOS... ■

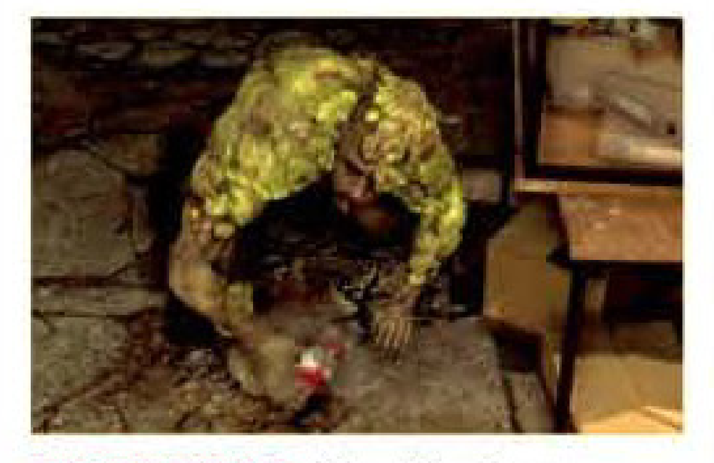




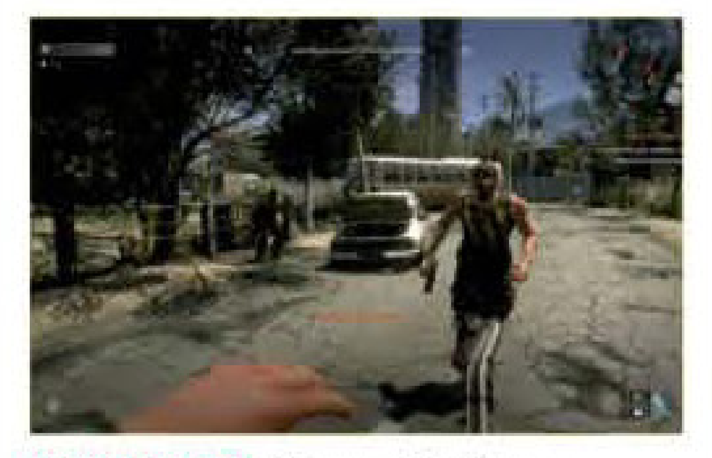
EN HARRAN hay mucho por hacer. Tareas opcionales y aleatorias, coleccionables, (banderines o cartas), retos o hasta guiños a *Mario Bros*...

Harran, lugar de mutaciones

Durante nuestra estancia en Harran vamos a tener que cruzarnos con todo tipo de enemigos. Los más comunes son los zombis "normales" (lentos y torpes), aunque también encontraremos infectados en una primera fase (más ágiles, capaces de trepar y correr), y por supuesto, humanos de otras facciones, que estarán "acompañados" por otras variedades...



DIVERSIDAD. Zombis hay de todo tipo: explosivos, que escupen o como este "con musgo", capaz de dar enormes saltos, trepar por fachadas...



HUMANOS. Hay múltiples facciones de supervivientes, que luchan por los recursos... y con los que tendrás que pelear.



ZOMBIS XXL. También hay algunos zombis especiales, de mayor tamaño, e incluso armados con mazas, que nos pondrán las cosas difíciles...

que nos pida algo, alejándonos en ocasiones del objetivo de nuestra misión para, por ejemplo, buscar una cinta de vídeo para un "tarao".

Pero, aun con todas estas mejoras y avances, el mayor logro del juego es que resulta especialmente divertido, sobre todo jugando en cooperativo. Aunque con ello baja algo la dificultad, la diversión se vuelve tan infecciosa como el propio virus del juego... aunque eso sí, como todo mundo abierto que se precie, no faltan los bugs, que en ocasiones puntuales pueden incordiar más de lo deseado. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Es adictivo** como pocos, sobre todo si juegas con 3 amigos, hasta en Be a zombie.

■ **El parkour,** el doblaje, la cantidad de tareas que hay para realizar, el ciclo día noche,

Lo peor

■ **La historia** y los "protas" son bastante arquetípicos, como algunas situaciones...

■ **El juego tiene bugs** que pueden impedirte avanzar en algunas misiones cuando juegas en cooperativo.

Alternativas

• **Dead Island,** también de Techland, es lo más parecido... aunque frente a *Dying Light* puede resultar algo "cutrecillo".

• **Resident Evil HD Remaster.** Es otro survival horror de peso, aunque aquí la acción es más pausada, hay puzles...

■ **GRÁFICOS** Zombis un tanto clónicos y poco originales, aunque el resto es soberbio: diseño de la ciudad, efectos...	86
■ **SONIDO** Buena BSO (en ocasiones, en la línea de *Deus Ex*), mejor doblaje al castellano y variado repertorio de efectos.	90
■ **DURACIÓN** Entre 15-20 horas si te ciñes a la historia, pero mucho más con todo lo opcional, que no es poco.	90
■ **DIVERSIÓN** Es de esos juegos que pican a lo bestia si lo pruebas. Y más en cooperativo, si los bugs no aparecen...	86
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

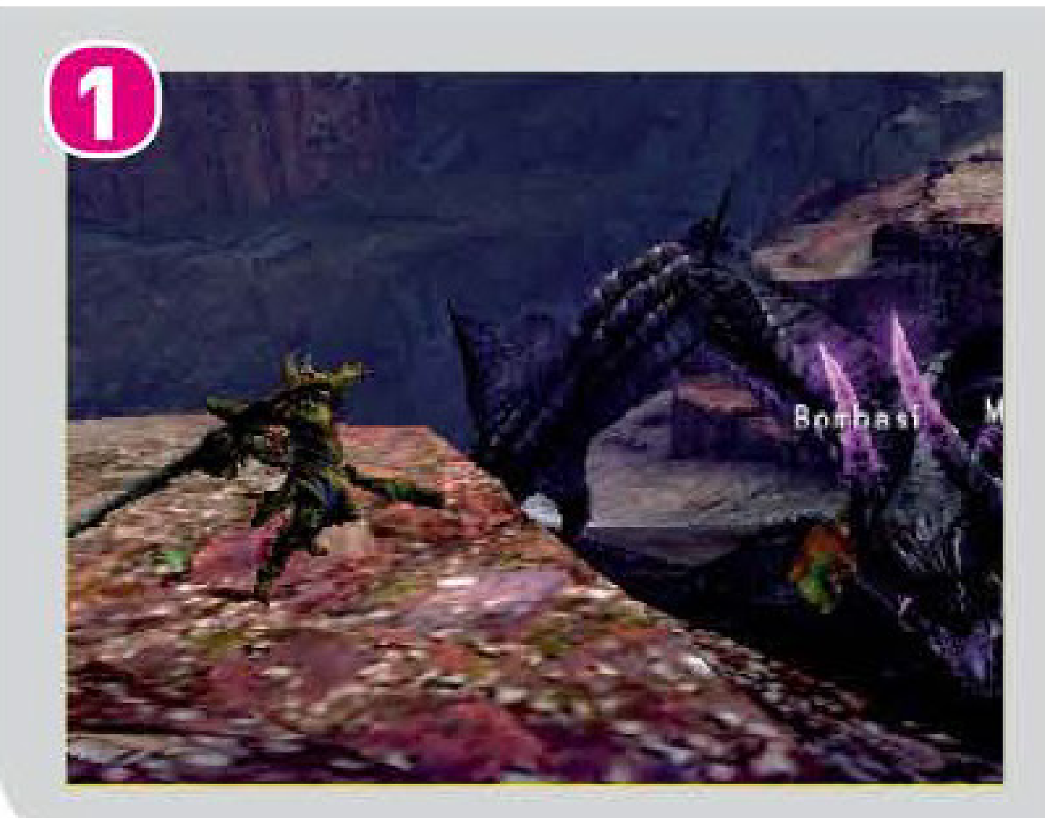
Valoración

Puede que *Dying Light* no sea ni el juego más original ni con el mejor guión, pero lo que hace, lo hace bien. Zombis, parkour, cooperativo... uno de esos juegos que como lo pruebes te atrapará, y más aún si juegas con amigos. Lástima de bugs...

12 ■ Rol ■ Capcom ■ 1-4 jugadores
■ Castellano ■ 44,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

El monarca monstruoso no abdica

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE


1

Mientras algunos amantes de la caza ceden el testigo antes de tiempo, como Juan Carlos I y Robert Baratheon, el verdadero rey del "cotarro" sigue firme en su trono.

■ **MONSTER HUNTER ES UNA DE ESAS SAGAS** que triunfan en Japón y, por la razón que sea, pese a su calidad, no logran hacerlo en Occidente. No en vano, en el país del sol naciente se han rifado a la saga de Capcom. Primero fue Sony quien la aprovechó como adalid de PSP, y ahora es Nintendo la que le saca réditos por medio de 3DS. Sin ir más lejos, la entrega que nos ocupa ha vendido allí la friolera de casi seis millones de copias, contando la versión inicial aparecida en 2013 y la *Ultimate*, estrenada hace unos meses, junto a New 3DS. Pues bien, aprovechando que acompañará el desembarco de la consola por estos lares y que es la primera entrega portátil con soporte online, estamos ante toda una reválida para la saga.

→**EL PROTAGONISTA ES UN CAZADOR** hecho a nuestra imagen y semejanza. Nada más empezar la aventura, se enrola en una caravana ambulante que viaja por diversas aldeas. El argumento es intrascendente, pero es suficiente para ir presentando, de forma integrada, a los numerosos monstruos a los que debemos hacer frente. Para no perdernos detalle, todos los diálogos están traducidos al español, un detalle que es, precisamente, el motivo de que el juego llegue con tanto retraso respecto a su país de origen.

A diferencia de la anterior entrega, que era una versión ampliada de la que vio la luz en Wii, ésta es totalmente nueva, hecha desde cero para 3DS. Por eso, lejos de ser una simple traslación de mecánicas con nuevos monstruos, incluye varias novedades que repercuten favorablemente en el desarrollo.

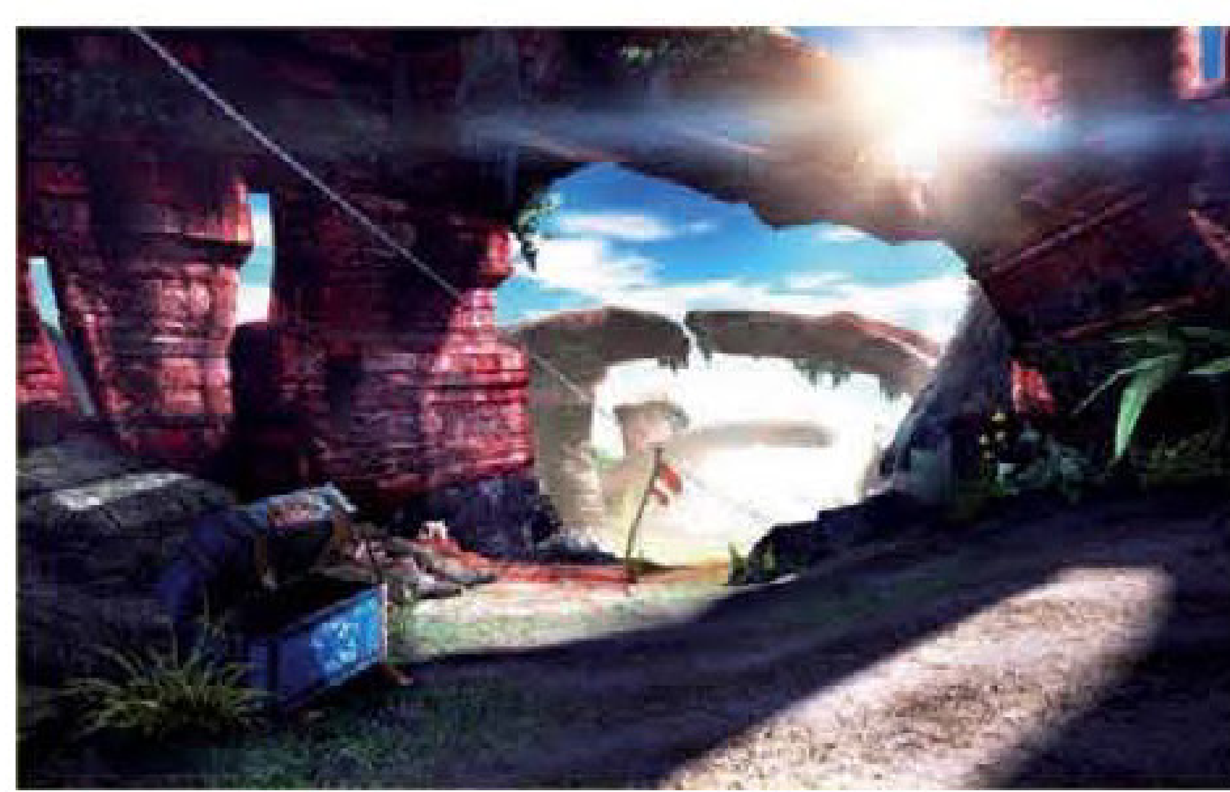




EL JUEGO DE CAZA MÁS DIFÍCIL vuelve por sus fueros con una entrega que, en sus misiones más avanzadas, puede ser un infierno.



EL TIEMPO LÍMITE POR MISIÓN es de 50 minutos y sólo se puede morir dos veces (en el multi se comparten 'vidas').



CADA ESCENARIO suele estar dividido en unas diez áreas, con tiempos de carga de segundo y medio entre ellas.

La cacería abre la veda al online

El multijugador cooperativo ha sido siempre una de las claves de *Monster Hunter*, pero éste es el primer título portátil que permite jugar online. Compartir montería junto a tres amigos, al más puro estilo *Phantasy Star Online*, es brutal. Hay pocos juegos con un cooperativo mejor que el de este título.

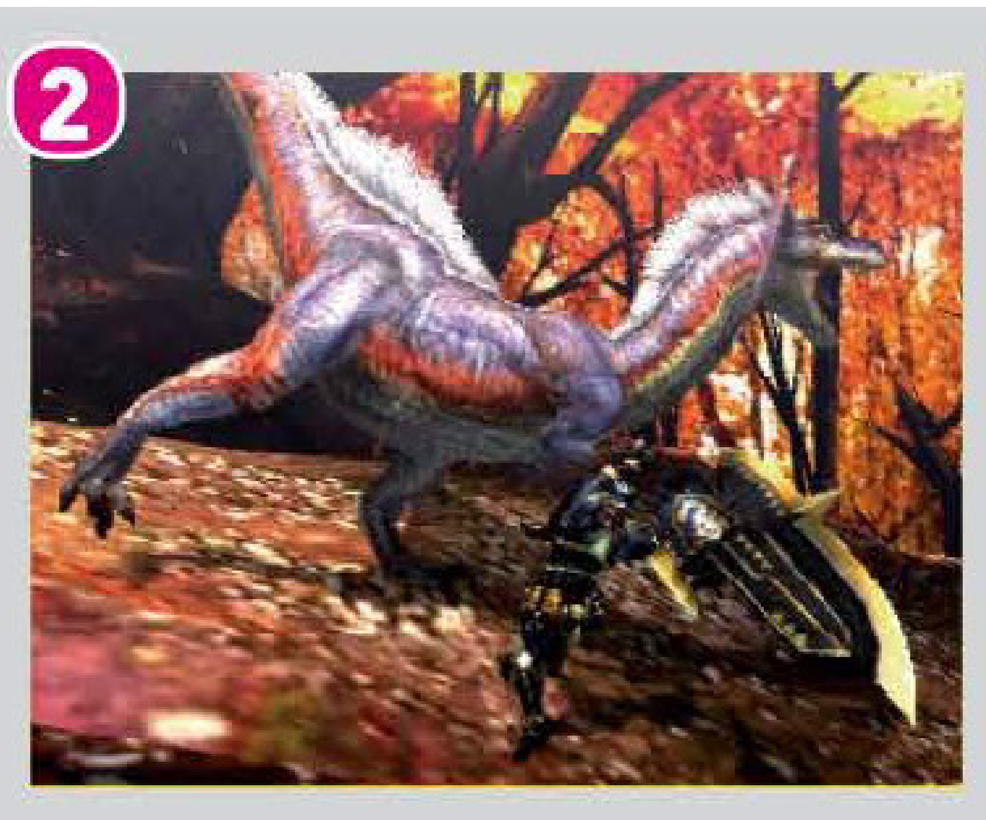


SALAS. Podemos unirnos a una ya existente o crear una propia, con la posibilidad de fijar una contraseña, por si queremos jugar sólo con gente conocida.

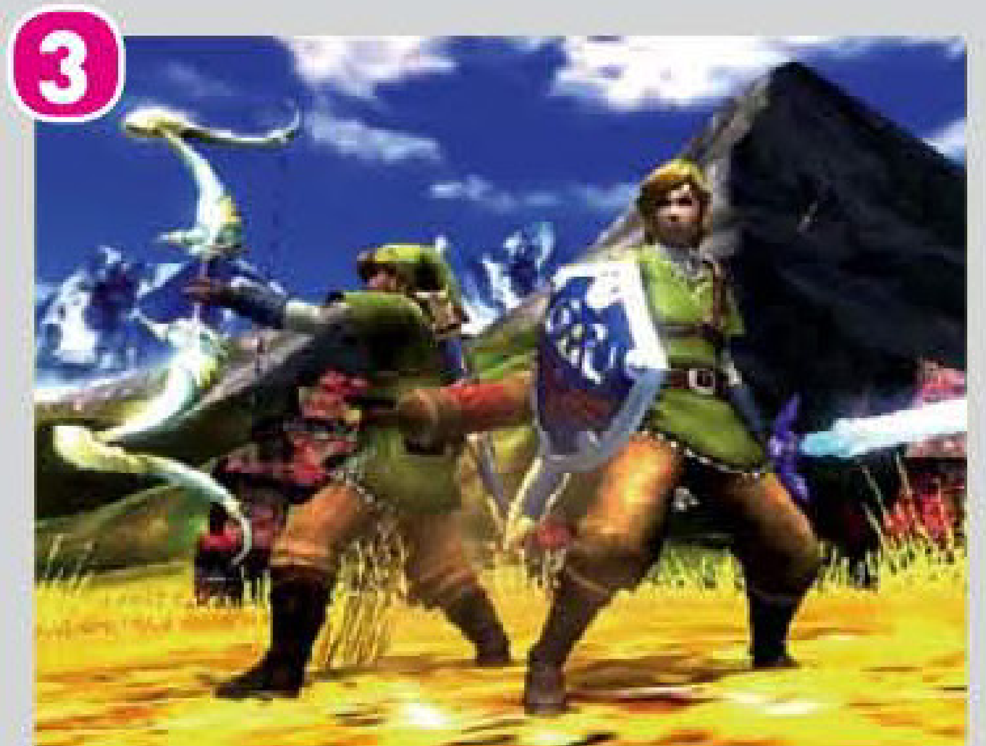


RANGO DE CAZADOR. Sube a medida que hacemos misiones. El hecho de jugar con amigos hace que la dificultad esté más ponderada, lo cual se agradece.

2



3



ROL CONTANTE Y SONANTE

Las mecánicas típicas de la saga siguen intactas:

1. PREPARACIÓN. Para cazar a los monstruos no sólo hay que golpear, sino también dominar el afilado del arma, beber para combatir las temperaturas extremas, lanzar pintura...

2. LOOTEO Y FARMEO. La búsqueda de objetos es vital. Hay que recolectar, picar minerales, pescar, atrapar bichos... Es importante hacer combinaciones.

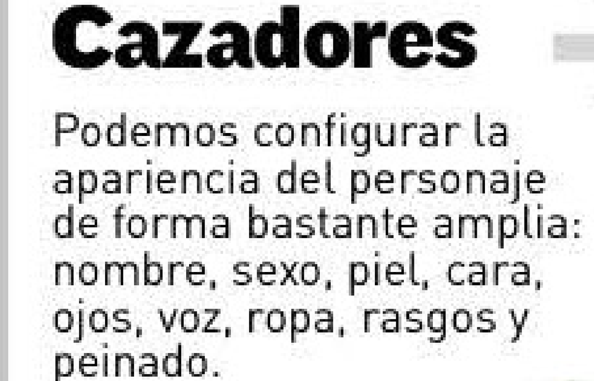
3. FORJAR EQUIPO. Las mejores armas y armaduras se obtienen con las partes de los monstruos a los que cazamos.

El estilo de combate sigue siendo bastante rígido y pausado, con una barra de resistencia que obliga a actuar con cabeza, pero se ha ganado cierta agilidad gracias a la mayor verticalidad de los entornos y a las nuevas animaciones. Por ejemplo, ahora el personaje salta escalones bastante grandes de forma casi automática, cosa que antes no sucedía. Igualmente, se puede luchar a varias alturas, algo que podemos aprovechar tanto nosotros como los monstruos.

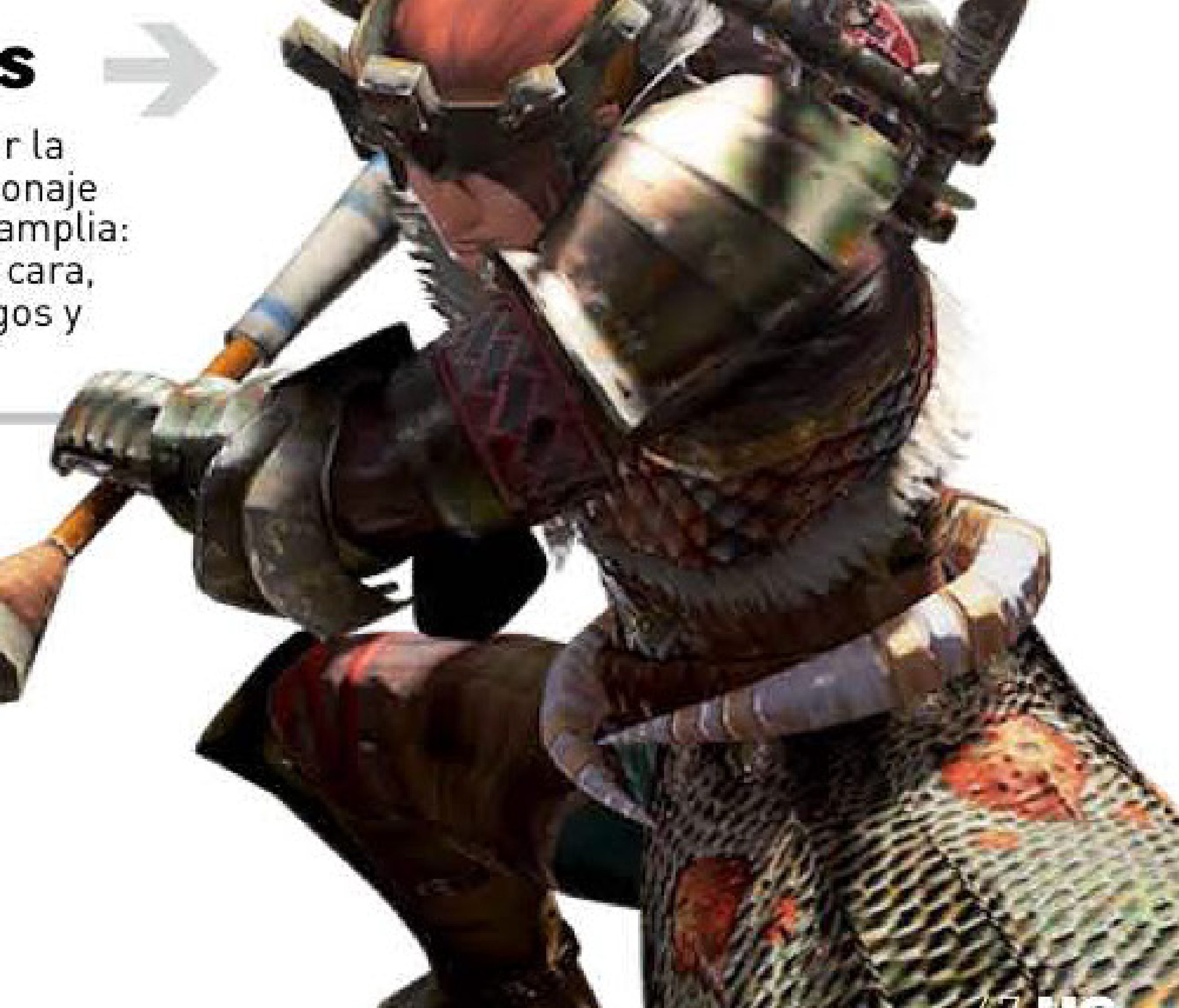
El número de armas es más amplio que nunca, con hasta 14 tipos, lo que da mucho juego, sobre todo a la hora de organizarse con otras personas. Hay también un virus que afecta a algunos monstruos y que da grandes posibilidades estratégicas, pues es un arma de doble filo. Por un lado, podemos combatirlo y lograr que nos dé fuerza, si atacamos lo suficiente al monstruo; por otro, si lo incubamos, perdemos la regeración de salud natural y nos baja la defensa.

➔ EL COOPERATIVO ONLINE es, seguramente, la novedad más decisiva de esta nueva entrega. Por fin ▶▶

Cazadores



Podemos configurar la apariencia del personaje de forma bastante amplia: nombre, sexo, piel, cara, ojos, voz, ropa, rasgos y peinado.



Un coto digno de Parque Jurásico

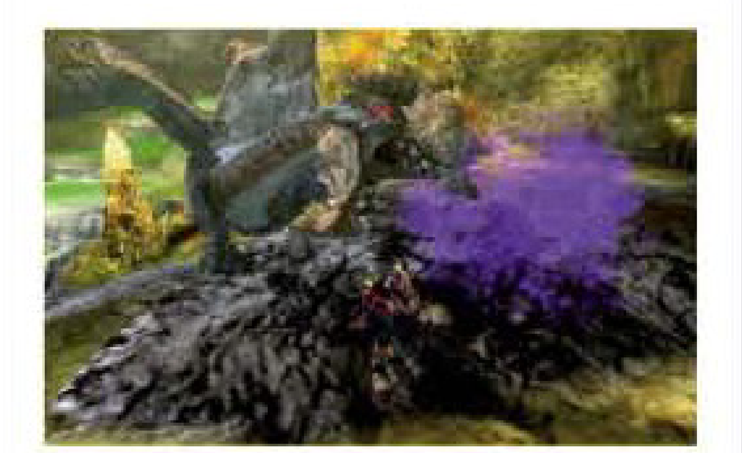
En total, el juego cuenta con cerca de 100 monstruos, de los cuales 70 son grandes, es decir, equivalentes a los jefes finales de otros títulos. De ellos, 42 son únicos, lo cual es una barbaridad.



NUEVOS. Hay doce monstruos que hacen su debut, como Gore Magala, Tetsucabra, Seregios, Kecha Wacha, Zamtrios, Seltas, Nerscylla o Dah'ren Mohran.



VIEJOS CONOCIDOS. Son muy numerosos: Velocidrome, Gran Jaggi, Tigrex, Congalala, Yian Kut-Ku, Zinogre, Lagombi, Khezu, Gravios, Monoblos...



SUBESPECIES. Son versiones alteradas de ciertos monstruos, como el Congalala Esmeralda, la Rathian Rosa, el Gypceros morado o el Khezu rojo.



LA VERTICALIDAD DE LOS ENTORNOS se traduce en una mayor agilidad para superar escalones, ataques en salto...



SUBIRSE A LA CHEPA DE LOS MONSTRUOS es otra novedad. Desde ahí, podemos apuñalarlos para tumbarlos.



LA VITALIDAD DE LOS ENEMIGOS no es visible. Hay que fijarse en la salivación, el cojeo o el deterioro del cuerpo.



LA CÁMARA OBJETIVO permite enfocar a los jefes con L, una buena solución para quien no tenga segundo joystick.



LA CÓLERA es un virus que puede afectar a personajes y monstruos. Si nos toca, podemos impedir que nos afecte golpeando al monstruo.

Najarala

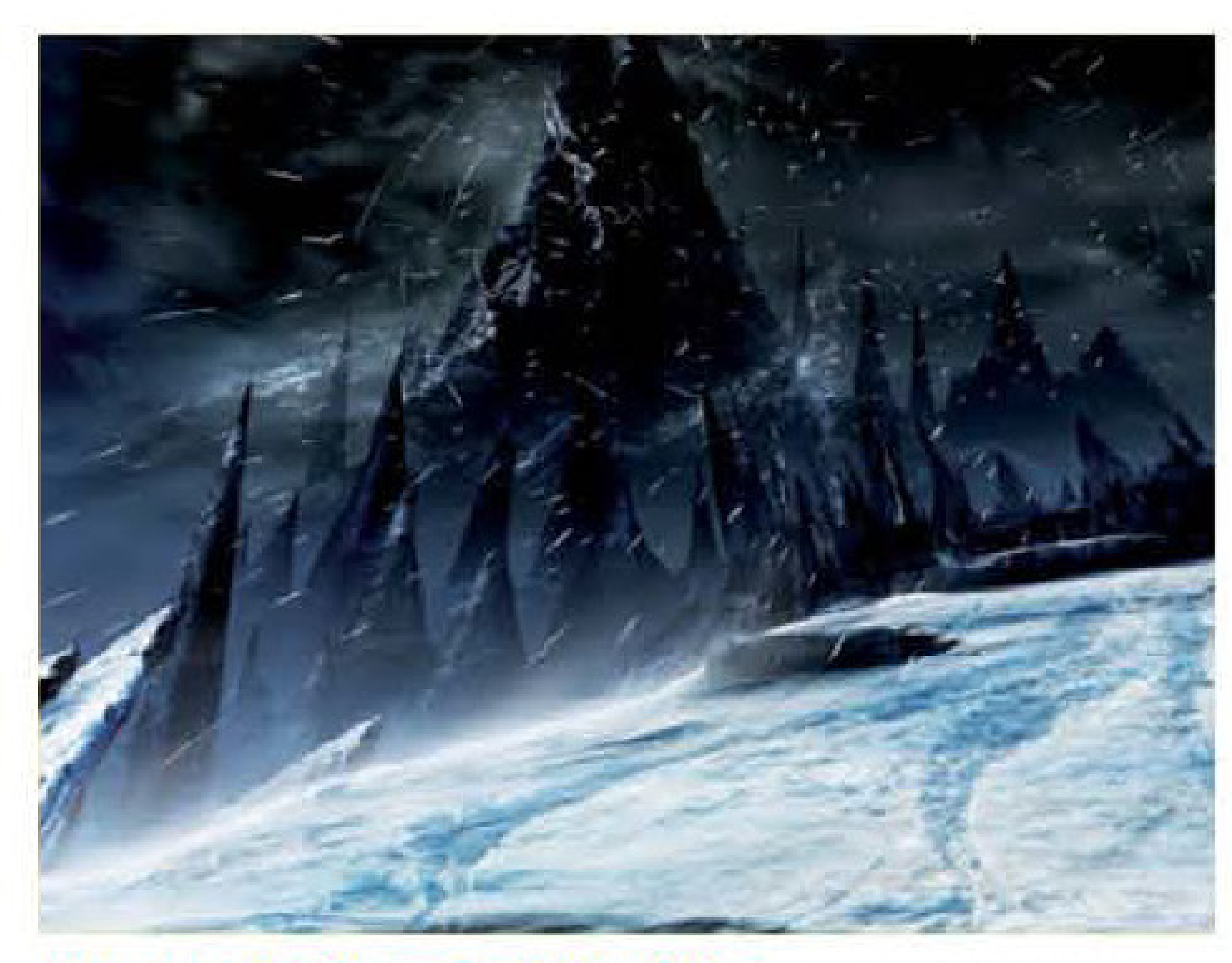
Esta serpiente de piedra debuta en esta entrega. Parece una mezcla entre Lagiacrus y Ludroth.

es posible cazar sin necesidad de tener que estar en la misma habitación que los compañeros, al menos en lo que respecta al ámbito portátil. Ciertamente, hay pocos juegos más atractivos y divertidos en el campo del multijugador, y más en 3DS, que no se presta demasiado a él. En ese sentido, es una lástima que no haya chat de voz, por las propias limitaciones técnicas de la máquina, aunque se pueden utilizar una serie de mensajes escritos que vienen dados por defecto.

Quizás no tiene tanta fama como *Dark Souls*, pero *Monster Hunter* es una de las sagas más difíciles de los últimos tiempos. La primera mitad del modo Historia es bastante asequible, con una curva de dificultad progresiva. Sin embargo, cuando empiezan las misiones de alto rango, la curva se convierte en una muralla. A partir de ese momento, los monstruos son tremendamente difíciles de derrotar, hasta el punto de ser frustrantes, por no parar quietos y por matarnos de apenas dos o tres golpes, aunque tengamos una buena armadura. Se castiga muchísimo al jugador. No obstante, cuando se juega en



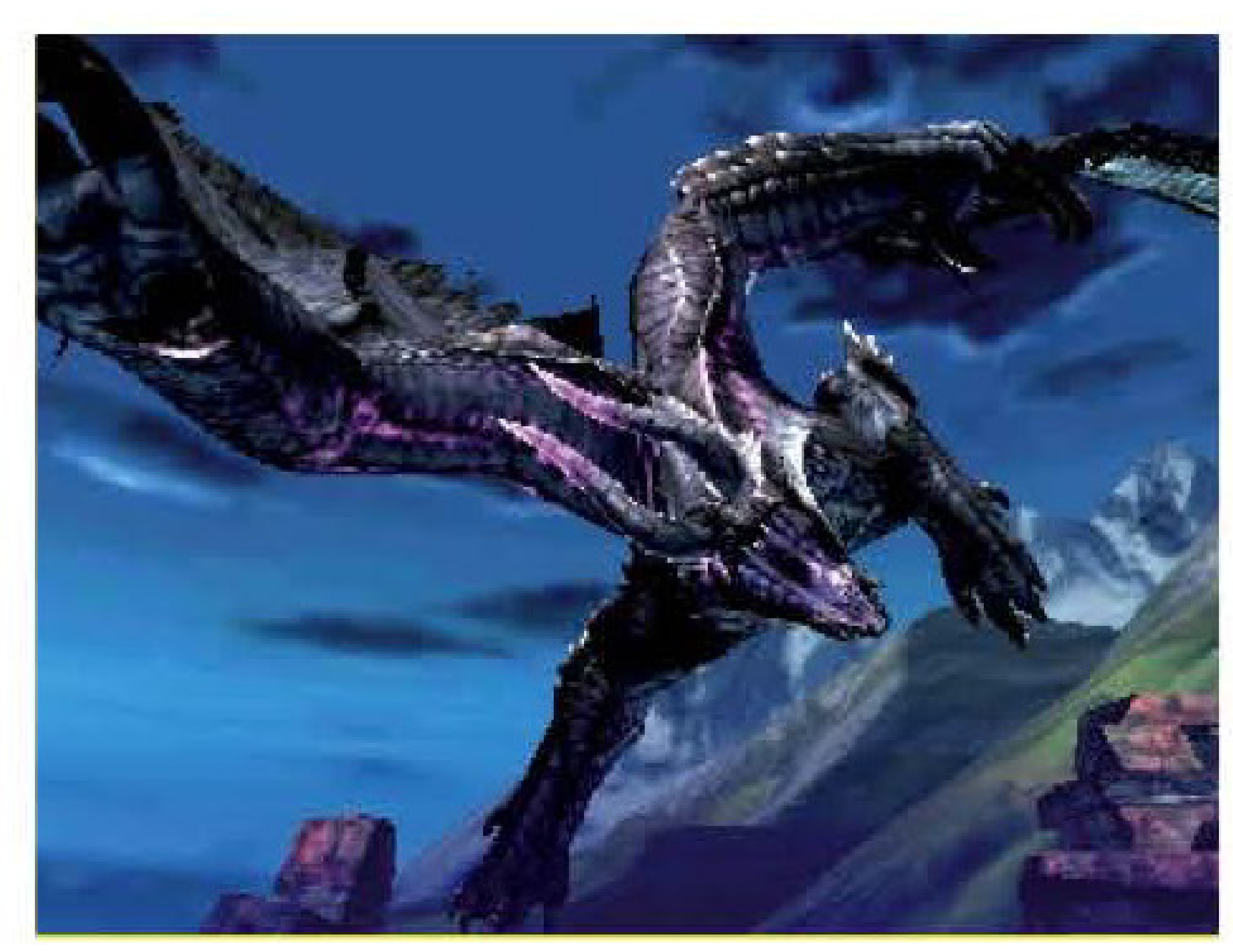
LAS RUTINAS DE CADA MONSTRUO son muy diferentes: de qué se alimentan, por qué zonas se mueven, cómo atacan...



HAY UNA DECENA DE ESCENARIOS: estepa otoñal, sima hueca, canal helado... Se han perdido las zonas acuáticas.



EN LAS MISIONES DE CAPTURA, el objetivo no es matar al monstruo, sino debilitarlo para poder dejarlo dormido.



NO HAY VOCES, pero los textos están traducidos al español con un estilo hilarante. Ojo a las palabras de los felynes.

■ HAY POCOS JUEGOS MÁS ATRACTIVOS EN EL ÁMBITO DEL COOPERATIVO ONLINE ■





LOS FELYNES nos acompañan en la historia. El principal es siempre igual, pero el segundo hay que elegirlo entre todos los que vayamos coleccionando.

Armas para todos los gustos

MH4U ofrece una enorme variedad de armas, cada una con unas características muy marcadas. En total, hay catorce tipos: gran espada, espada con escudo, espadas dobles, espada larga, martillo, cornamusa, lanza, lanza-pistola, hacha-espada, arco, ballesta ligera, ballesta pesada, glaive insecto y hacha cargada. Estas dos últimas debutan en esta entrega.



EQUILIBRIO. Cada arma tiene unas características distintas de fuerza, distancia o capacidad de movimiento, lo cual da juego para combinar en el online.



ÁRBOL DE EVOLUCIÓN. Las armas se pueden mejorar de forma progresiva. Según los materiales empleados, hay diferentes ramificaciones.



ELEMENTO. Hay que tener en cuenta que las armas pueden ser de veneno, dragón, fuego, agua, rayo... Conviene elegir en función del tipo del monstruo.

cooperativo, la dificultad se reduce y queda mucho más equilibrada.

→**EN LO TÉCNICO,** el juego no impresiona demasiado. La dirección artística es magnífica, con unos monstruos realmente diversos, pero se mantienen algunos problemas, como el "clipping" y la ausencia de voces. Los servidores del online van bien, sin "lag", pero se producen caídas de la tasa de imágenes cuando se acumula mucha acción en la pantalla. Fuera de eso, estamos ante uno de los mejores juegos que se hayan visto en 3DS, sin ningún tipo de duda. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El cooperativo online,** que debuta en portátil, es de lo mejor que existe. Es glorioso.

■ **La variedad,** que queda ejemplificada por la presencia de 70 monstruos y 14 armas de diferentes estilos.

Lo peor

■ **La dificultad** del modo Historia, donde no existe la posibilidad de cooperar, puede atragantársele a más de uno.

■ **Obliga a repetir cosas** para obtener objetos o partes con las que forjar armamento.

Alternativas

• **Monster Hunter 3 Ultimate,** en su versión para Wii U, que también tiene online, pero es inferior en casi todo.

• **Pokémon X/Y** también tiene monstruos y es de rol, aunque el enfoque es muy diferente, con combates por turnos.

■ **GRÁFICOS** Los monstruos tienen un diseño fantástico, pero el "clipping" canta y, en el online, el "frame rate" tiene caídas. **85**

■ **SONIDO** Los personajes balbucean únicamente, pero la BSO es muy buena y los rugidos de los monstruos dan la talla. **87**

■ **DURACIÓN** Acabar la historia lleva 50 horas, pero hay infinidad de misiones secundarias y, sobre todo, multi online. **97**

■ **DIVERSIÓN** La jugabilidad, pese a su "rigidez", es excelente. Si se juega solo, hay que saber que la dificultad es desorbitada. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 93

Valoración

La saga de cacería de Capcom vuelve en plena forma, con un puñado de novedades que se deja sentir muy positivamente. En solitario, el nivel de dificultad puede frustrar, pero el cooperativo online lo convierte en una joya. Es uno de los grandes de 3DS.









LOS CREADORES DE *REMEMBER ME* regresan con una aventura por entregas cuyo primer episodio se puede adquirir ya en diversas plataformas digitales.







EL APARTADO AUDIOVISUAL es muy melancólico. Los gráficos son muy estilosos, pero la palma se la lleva la genial banda sonora, a medio camino entre indie y folk.

La extraña magia del efecto mariposa

LIFE IS STRANGE

Dicen que el aleteo de un insecto puede provocar terremotos en otra parte del mundo... y también propiciar grandes juegos.

MAXINE CAULDFIELD es una joven que acaba de regresar a su ciudad natal para estudiar fotografía, pero el destino le tiene preparado algo casi mejor. Durante una clase, descubre que puede rebobinar el tiempo y alterar el curso de la historia. Poco después, una chica de la ciudad desaparece y se ve empujada a investigar el caso, lleno de intrigas y sospechosos.

De momento, sólo se ha puesto a la venta el primer episodio de *Life is Strange*, titulado *Chrysalis*, por 4,99 euros, aunque también se puede adquirir el pase de temporada por 19,99 (se supone que los siguientes episodios irán llegando cada seis semanas). Aun así, este capítulo de presentación sirve ya para anticipar que el concepto tiene muchísimo potencial.

EL DESARROLLO remite bastante a lo que se ha visto en *The Walking Dead*, *The Wolf Among Us* o *Game of Thrones*, pero lo cierto es que *Life is Strange* tiene una identidad muy marcada, si bien habrá que ver las ramificaciones de la historia que pueda haber en lo sucesivo. En ese sentido, este primer episodio dura sólo una hora y media y no está traducido al castellano, lo que puede echar para atrás a algunas personas.

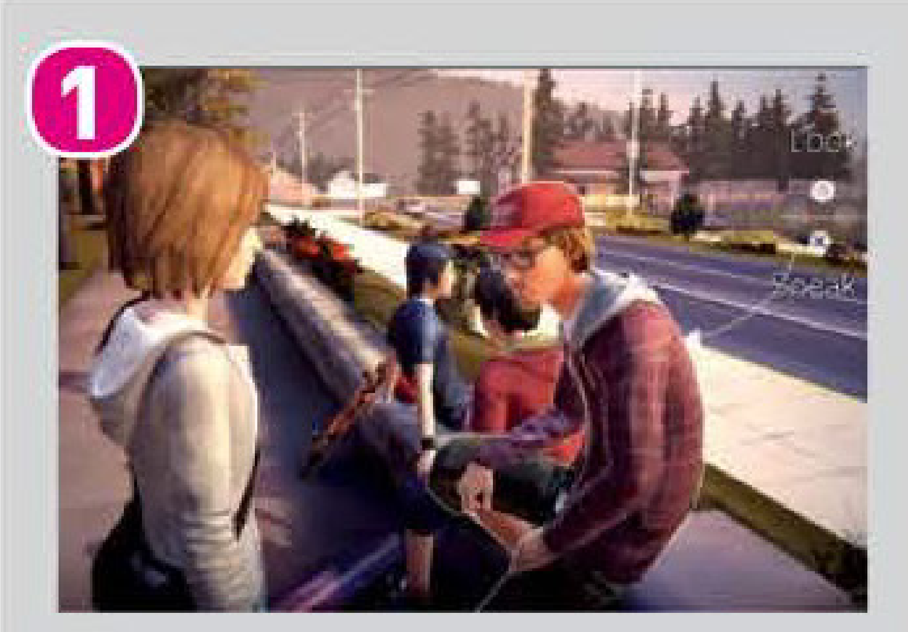
El juego entra por los ojos y por los oídos. Los gráficos apuestan por una paleta de colores que cautiva, y la banda sonora es, simplemente, maravillosa, con ritmos indie y folk. De momento, Maxine Cauldfield nos ha dejado con ganas de saber cómo progresa su apasionante y extraña vida. HC

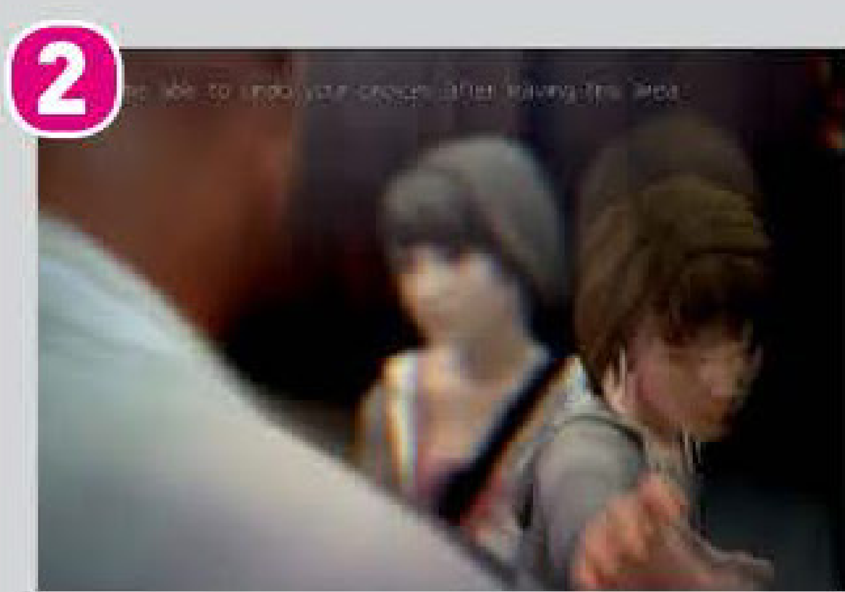
NUESTRO VEREDICTO

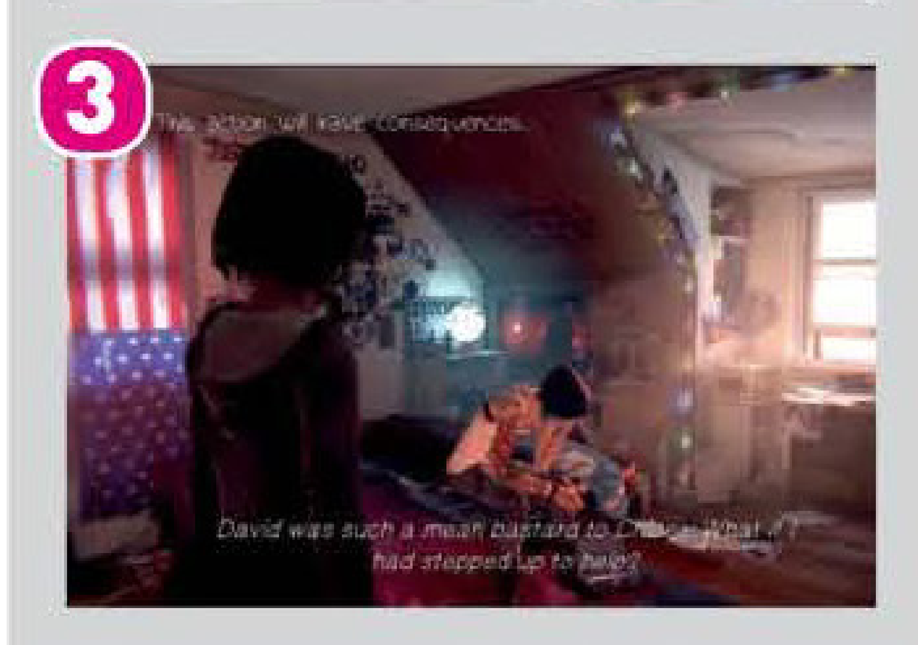
GRÁFICOS	85
SONIDO	90
DURACIÓN	60
DIVERSIÓN	83

Valoración Es una película independiente convertida en un videojuego notable. Está en inglés, pero su originalidad, su historia, sus personajes y su estilo logran atrapar.

PUNTUACIÓN FINAL 85







SORPRESAS QUE TE DA LA VIDA

El desarrollo de *Life is Strange* recuerda, en buena medida, al de las aventuras de Telltale Games, pero con su propia idiosincrasia:

1. EXPLORACIÓN Y CONVERSACIONES. Podemos recorrer varios escenarios y hablar con diversos personajes, de modo que las decisiones que vamos tomando se traducen en diferentes consecuencias. Los pensamientos de Maxine Cauldfield también son muy importantes para la narrativa.

2. EL PODER DEL TIEMPO. La principal característica de *Life is Strange* es que la protagonista tiene la habilidad de rebobinar el tiempo. Eso le permite repetir ciertas situaciones o modificar el curso de los acontecimientos. No se aprovecha del todo, pero es original.

3. PUZLES. No son muy abundantes ni resultan particularmente difíciles, pero hay algunas situaciones que invitan a darle a la sesera. En la mayoría, se trata de acontecimientos que deben ejecutarse en un orden concreto, lo que obliga a echar mano de la habilidad para volver atrás en el tiempo.

Versión analizada **PS4/Vita** / Por Alberto Lloret





■ Aventura gráfica ■ Double Fine ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 14,99 € (descargable) ■ Ya disponible



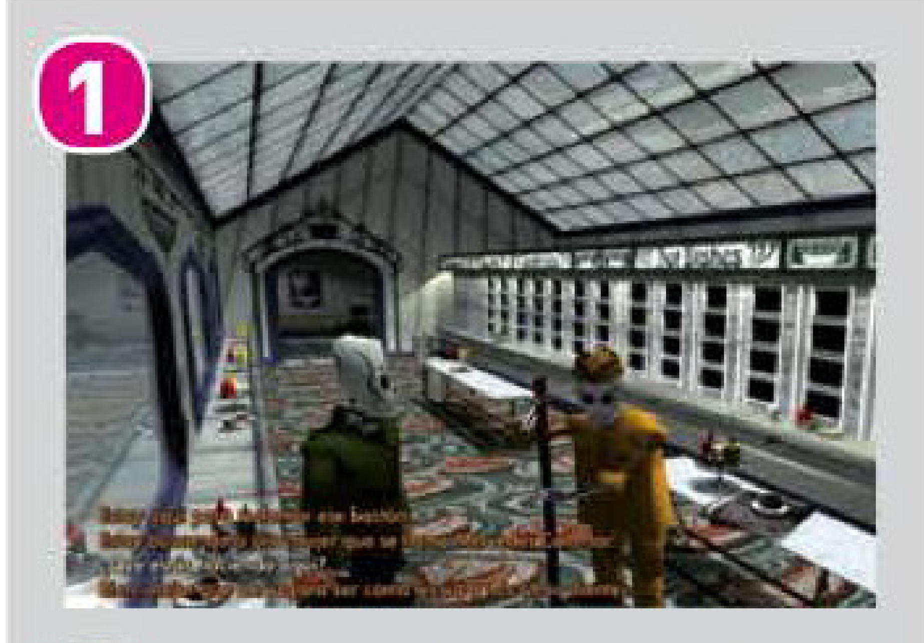
GRIM FANDANGO es una aventura gráfica de corte clásico. Aquí, muy a menudo, la lógica no sirve para resolver determinadas situaciones.



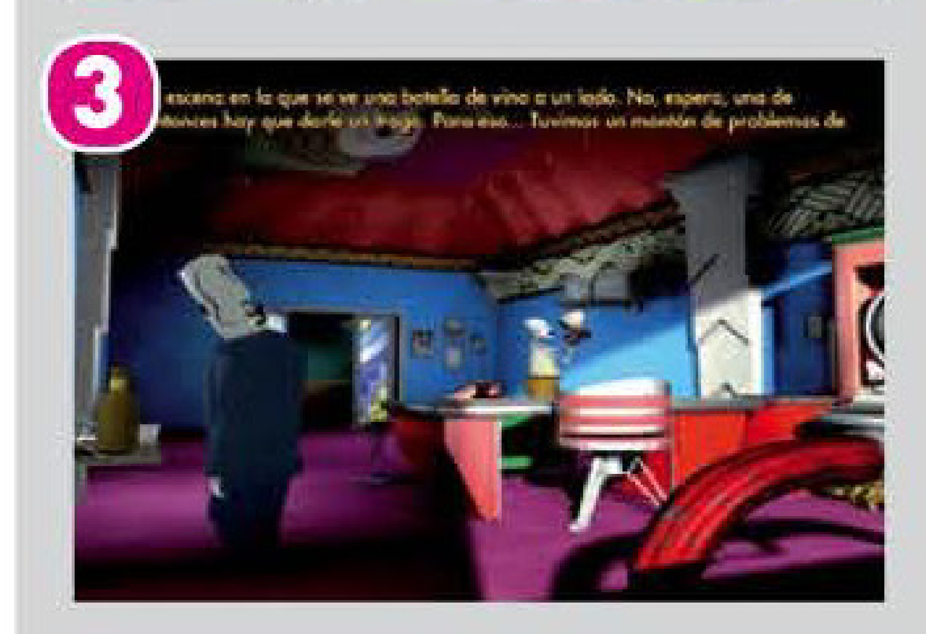




GRIM FANDANGO Remastered es Cross Buy para PS4 y Vita, y hace uso automático de la nube para bajar la partida más actual. Y en Vita se añade control táctil...







AVENTURAS CON SABOR A CINE NOIR

Esta edición remasteriza el juego original de 1997. En términos jugables la aventura es idéntica, sin ningún tipo de novedad, aunque se beneficia de mejoras técnicas y nuevos contenidos...

1. AVENTURA GRÁFICA PURA. Investiga el entorno en busca de ítems, interactúa con personajes y resuelve puzles... muchas veces disparatados y sin demasiada lógica. No esperes ayudas, porque el juego no te las dará.

2. RENOVADO TÉCNICAMENTE. Se nota especialmente en los elementos 3D, pero no así en los fondos pre-renderizados o en los vídeos, que cantan respecto a lo demás. Al menos se mantiene el sobresaliente doblaje al castellano de la primera edición.

3. Y CON NOVEDADES. Desde un nuevo control que usa los sticks para movernos en la dirección que pulsemos (conserva también el manejo tipo tanque) a galerías de imágenes y vídeos, comentarios en inglés subtitulados al castellano....

Volviendo de entre los muertos

GRIM FANDANGO REMASTERIZADO

Una de las últimas grandes aventuras gráficas de PC, de LucasArts para más señas, se pone al día tras 17 años de retiro.

■ **GRIM FANDANGO** fue, hace 17 años, el canto del cisne de la época dorada de las aventuras gráficas, un juego que brilló con luz propia tanto por su despliegue técnico (fondos pre-renderizados y modelos 3D), como por su estética inspirada en el mundo de los muertos de la cultura mexicana. Un clásico que seguía a pies juntillas las "normas" del género (exploración minuciosa del entorno, puzles enrevesados, ingeniosos diálogos con múltiples respuestas...). Todo con un soberbio doblaje al castellano que, por suerte, se ha rescatado para el remaster, al que también se han añadido algunas novedades como un control más afín a las aventuras actuales, audiocomentarios del equipo de desarrollo original o una galería de bocetos.

➔EL JUEGO AHORA LUCE A 1080P, con modelos más detallados y detalles como efectos de luz en tiempo real. Eso sí, los fondos no han sido "actualizados", y presentan bastante grano y ruido digital. Además, se ha incluido un modo 16:9, que en realidad lo que hace es estirar la imagen para llenar la pantalla, afeando un poco el resultado con personajes y escenarios "engordados" artificialmente... No os vamos a engañar: luce bien, pero podía estar mejor.

Como aventura, *GFR* sigue siendo soberbia, y muy disfrutable con el nuevo control, aunque no exenta de problemas, como bugs que cuelgan el juego (y al no autoguardar, te obligarán a repetir tus avances), dejando un Remaster que se podía haber cuidado algo más... HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	65
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	87
■ DIVERSIÓN	79

Valoración Una mítica aventura gráfica que sigue divirtiendo como el primer día, aunque en su remasterización merecía haber recibido un tratamiento técnico mejor.

PUNTUACIÓN FINAL 78

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.









PS4-One-PC-PS3-360 | DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

LAS LUCHADORAS MÁS SEXYS (y los luchadores también) regresan en esta "versión definitiva" de un juego de lucha que se estrenó en PS3 y 360 en 2012 y que ya contó con una revisión (*Dead of Alive 5 Ultimate*) un año más tarde, y otra más para PS Vita con el subtítulo *Plus*. En *Last Round* vuelven estos vibrantes combates 3D (que en las versiones "next gen" son algo más espectaculares), con idénticas modalidades de juego (entre los que destaca un modo Historia coral en el que manejaremos a todos los luchadores) y un online que ha sido mejorado. Ofrecerá además dos personajes controlables nuevos (Honoka y Raidou, que completan un plantel de 34 luchadores) y más de 300 trajes y objetos para que los personalicemos a nuestro antojo). Y si tienes *Ultimate*, podrás transferir a éste tus datos y luchadores personalizados. La versión de Steam se va a retrasar hasta el 30 de marzo.

Valoración La versión definitiva de un notable juego de lucha que gustará a los fans, aunque no aporta demasiado con respecto al anterior. **79**

PS4 - PC | APOTHEON



ESTA PEQUEÑA JOYA INDIE, que se pueden descargar gratuitamente durante este mes los usuarios de PS Plus, nos pone en la piel de Nikandreos, un mortal que debe pararle los pies al mismísimo Zeus.
La estética emula la pintura clásica griega, lo que se ajusta como anillo al dedo a su desarrollo en 2D. El protagonista puede blandir diferentes armas que se van desgastando, algo que conviene tener en cuenta para llegar preparado a los jefes finales, aunque los combates son algo embarullados. Es muy recomendable.

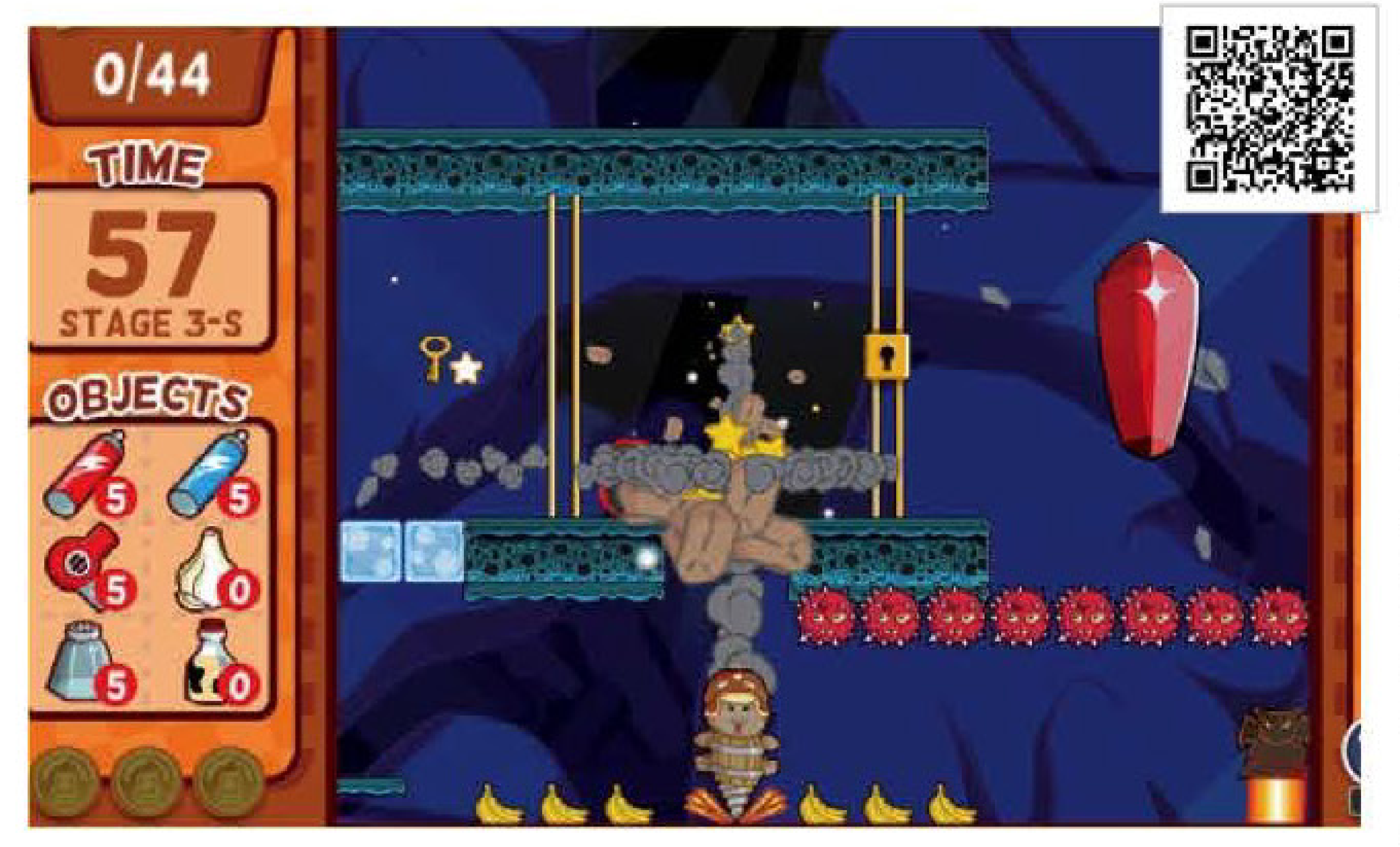
Valoración Una epopeya en plan "metroidvania" que enamora gracias a su ambientación y su estilo, aunque no está traducido. **84**

PS4-One-PC-PS3-360 | GAME OF THRONES (2)



TELLTALE ACABA DE LANZAR el segundo capítulo de su aventura basada en *Juego de Tronos*, titulado *The Lost Lords*. Se trata de un episodio de transición, en el que se siguen de cerca las andanzas de Lady Forrester, Asher, Mira, Talia o Gared Tuttle. Los entornos más reconocibles son el Muro, donde vemos a Jon Nieve, y Desembarco del Rey, donde Margaery Tyrell tiene una gran presencia. No se aprecian grandes diferencias entre tomar unas decisiones u otras.

Valoración Un capítulo de transición con un ritmo plano, pero que sirve para conocer mejor las entrañas de la casa Forrester. **78**

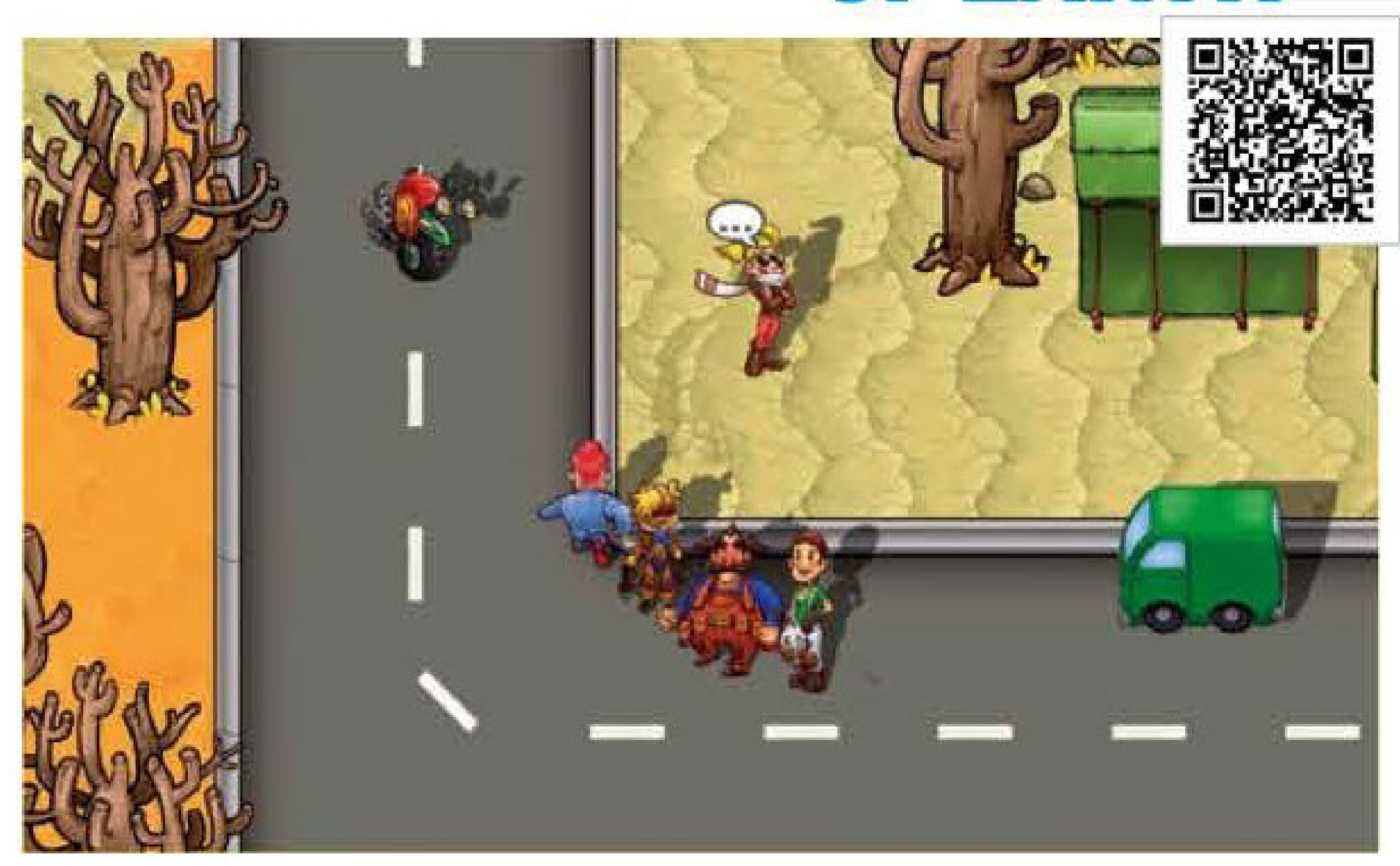


PS Vita | BABOON!

EL ESTUDIO BILBAÍNO RELEVO VIDEOGAMES nos ofrece este juego digital protagonizado por Tumbili, un simpático mono que debe frustrar los planes de un malvado pirata. En total, hay 60 niveles, repartidos en ocho mundos temáticos (bosque, volcán, montaña, parque de atracciones, bahía), de modo que el objetivo es llegar hasta la meta, situada en lo alto de los niveles, impulsando a Tumbili con ayuda de diversos tipos de bomba, ya que el protagonista no puede saltar por sí mismo. Es un título fresco y original que tiene la virtud de enganchar a diferentes tipos de público con su bien medida curva de dificultad.

Valoración Una original mezcla de plataformas, habilidad y puzles. Es ideal para partidas cortas y tiene una buena duración. **80**

PS4-Wii U-PC-Vita-3DS | CITIZENS OF EARTH



ESTE JUEGO DE ROL con regusto retro está protagonizado por el vicepresidente del mundo, que tiene la capacidad para reclutar hasta 40 excéntricos personajes. Son esos personajes los que luchan en los combates del juego, que se desarrollan por turnos. El humor está presente en todo momento, y cada personaje cuenta con unos movimientos desternillantes, en base a los estereotipos de su profesión.

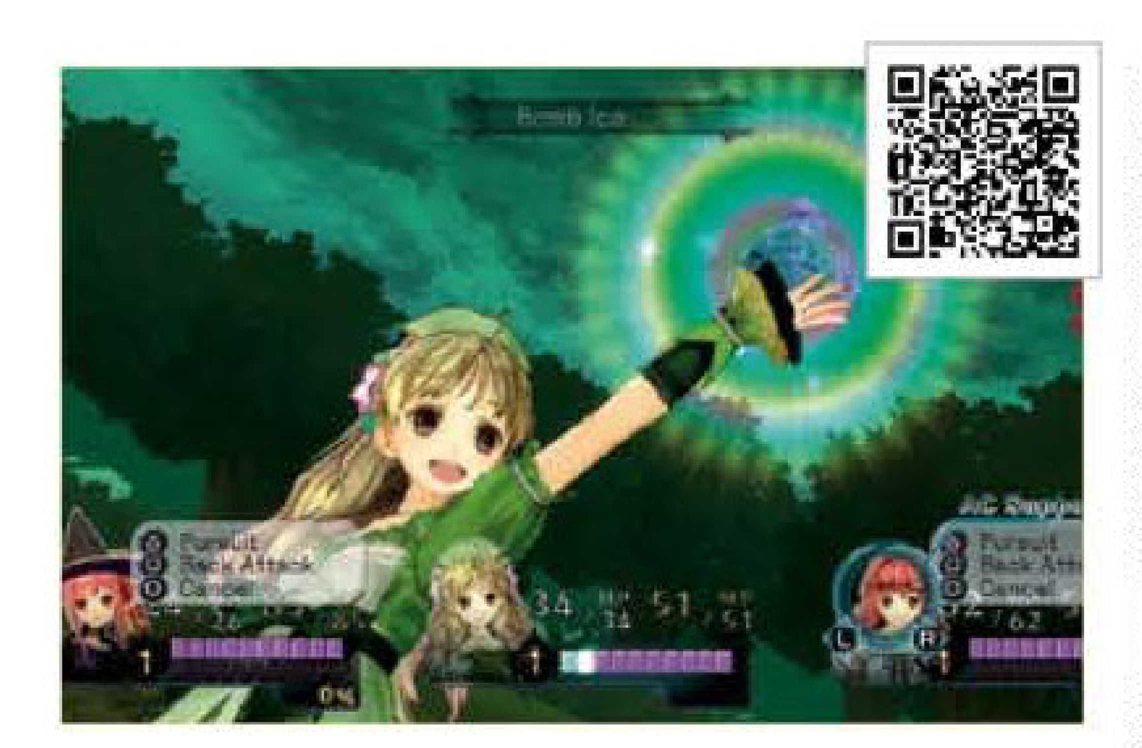
Valoración Cuenta con un gran planteamiento, y muchas de sus ideas funcionan muy bien, como el reclutamiento de personajes. **80**

3DS | 3D AFTER BURNER II



EL MÍTICO ARCADE DE AVIONES DE SEGA vuelve por todo lo alto. Como en el original, pilotamos un F-14 Tomcat para surcar veintitrés frenéticos niveles repletos de enemigos. Lógicamente, el paso del tiempo se nota, y hay fallos, pero, una vez todo empieza a moverse y a ganar velocidad, lo que queda es un arcade de los que hipnotizan. Es una forma de regresar a la era de los salones recreativos.

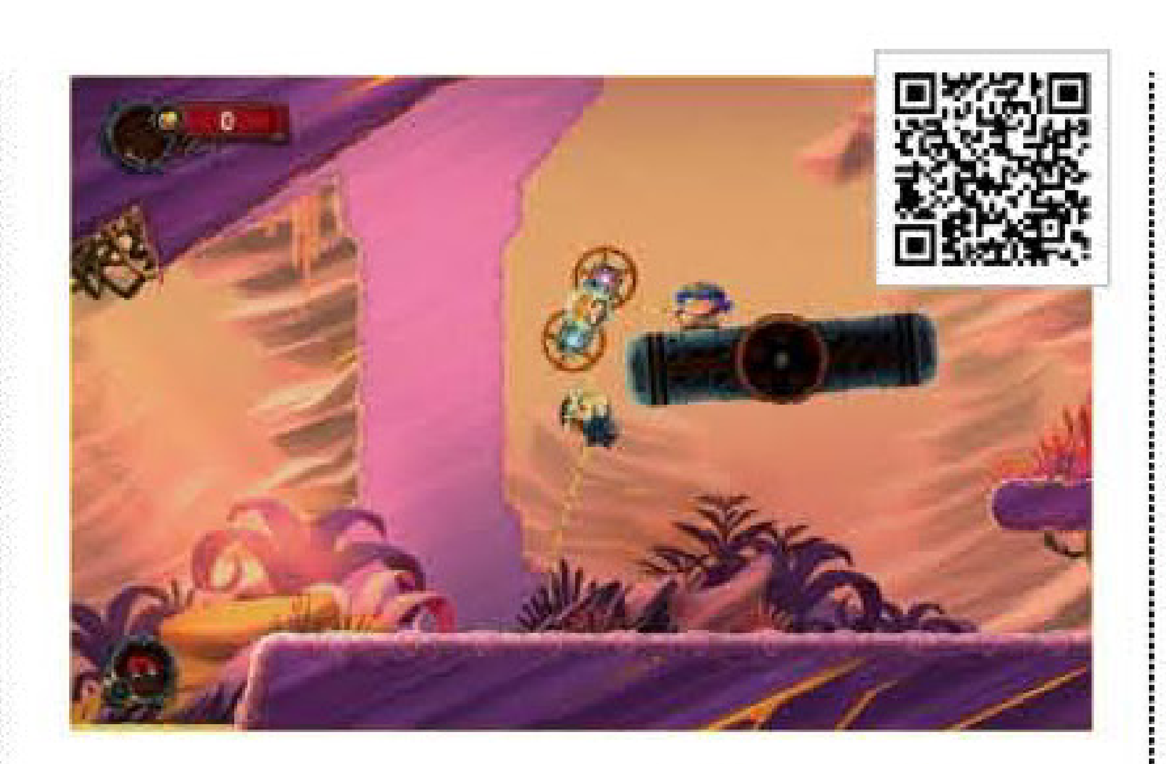
Valoración Un frenético arcade que regresa mejorado, con un vistoso efecto 3D, para hacer felices a los más veteranos. **82**



PS Vita | ATELIER AYESHA PLUS

PS VITA RECIBE LA REEDICIÓN del juego de PS3, que cuenta con extras, aunque sigue estando en inglés y sólo se vende en formato digital. Es una buena ocasión para quien no conozca la saga.

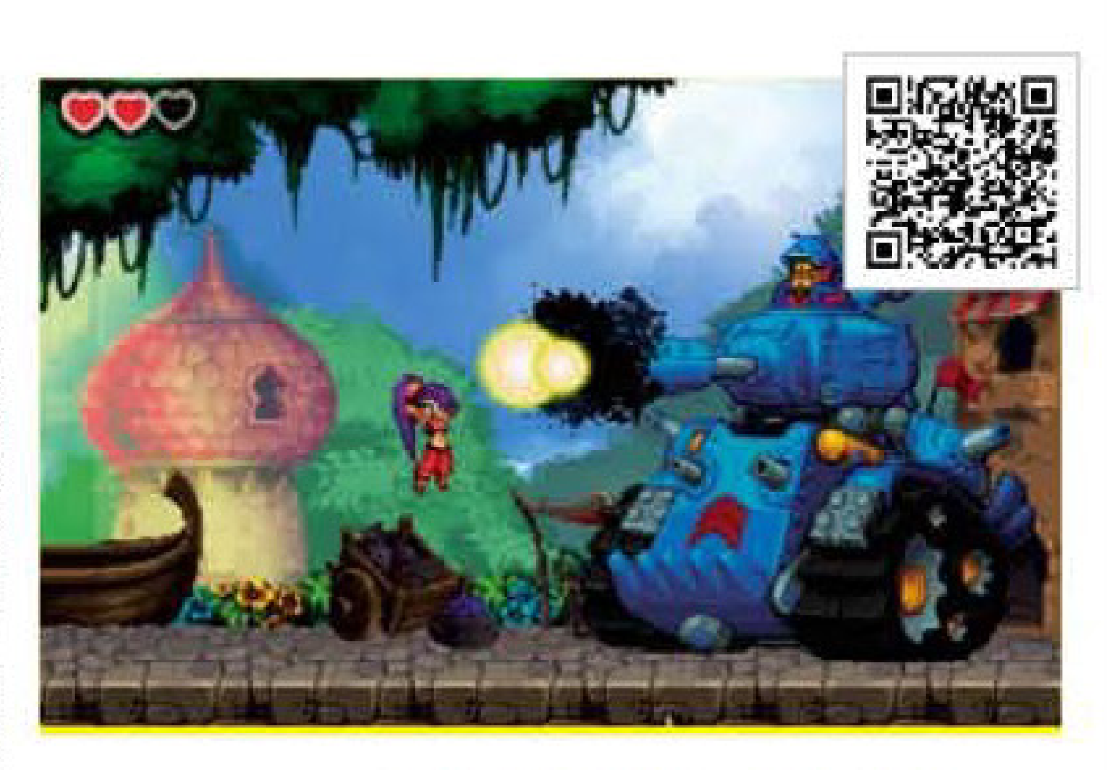
Valoración Los amantes de *Atelier* disfrutarán de esta entrega, más pulida que la versión salida en PS3. **74**



PS4 - One - Wii U - PC | CHARIOT

UNA PRINCESA Y SU PROMETIDO tienen que hallar el mejor sepulcro para su fallecido padre... ¡con el propio fantasma del rey opinando! En líneas generales, es el clásico puzle de acción y plataformas con grandes dosis de exploración.

Valoración Es un título precioso, pero sólo se puede exprimir en cooperativo y no es muy variado. **77**



Wii U - 3DS | SHANTAE AND PIRATE'S CURSE

LA ESHOP recibe la tercera aventura de esta medio-genio, que tira de acción plataformera de la vieja escuela. Tiene mucho humor y variedad de objetos, pero la exploración no está muy lograda.

Valoración Otro nuevo juego retro que llega con la gran jugabilidad de la época, pero flojea en opciones. **78**



TRAS EL FOLLÓN que se lió con los problemas técnicos durante el lanzamiento del juego, este DLC llega sin coste.

ASSASSIN'S CREED UNITY

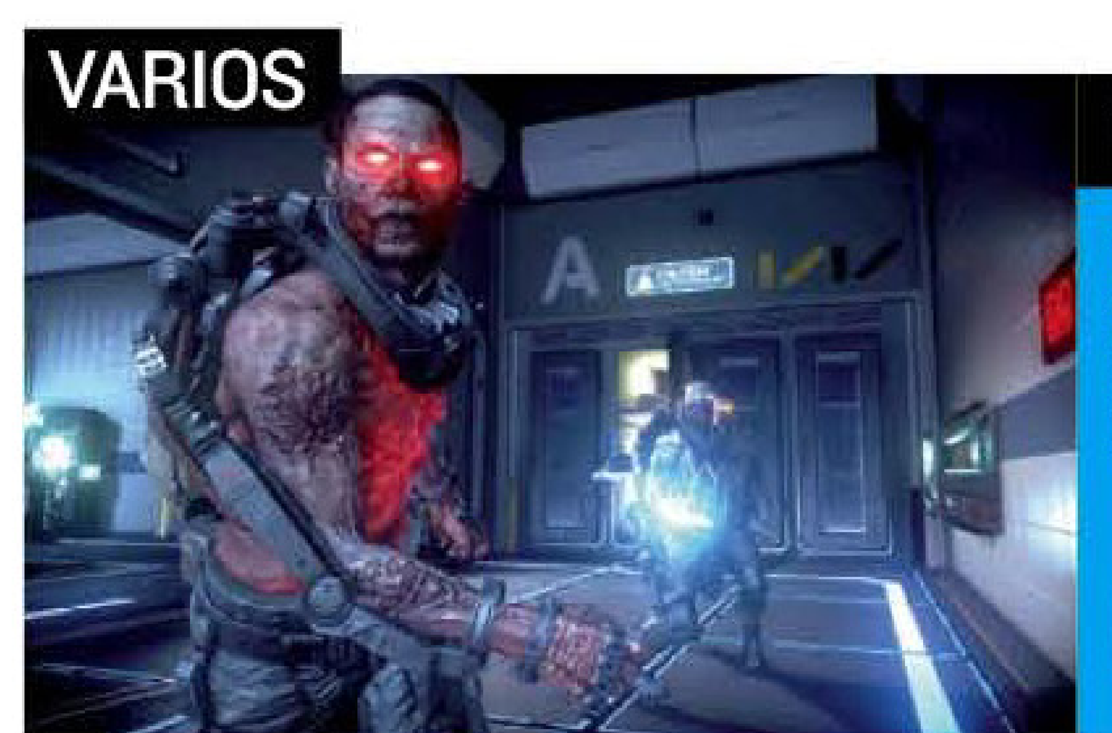
PS4-One-PC | Gratis - 7,5 GB

Dead Kings

ARNO SE MUDA a los suburbios de París a la caza de unas reliquias, en un descargable que amplía la última entrega "asesina" y que tiene lugar tras la campaña. Lo que hayamos obtenido en ella puede usarse ahora, a la vez que encontramos un arma tan efectiva como el mortero guillotina y un candil, el cual ayuda a resolver unos puzles que ganan en presencia. Por lo demás, los Saqueadores entran como nueva facción enemiga y hay varias misiones secundarias, aunque la historia es intrascendente y el conjunto resulta continuista. Si tenéis cuatro horas libres y cero euros en el bolsillo, merece la pena que lo probéis.

VALORACIÓN ★★★☆☆





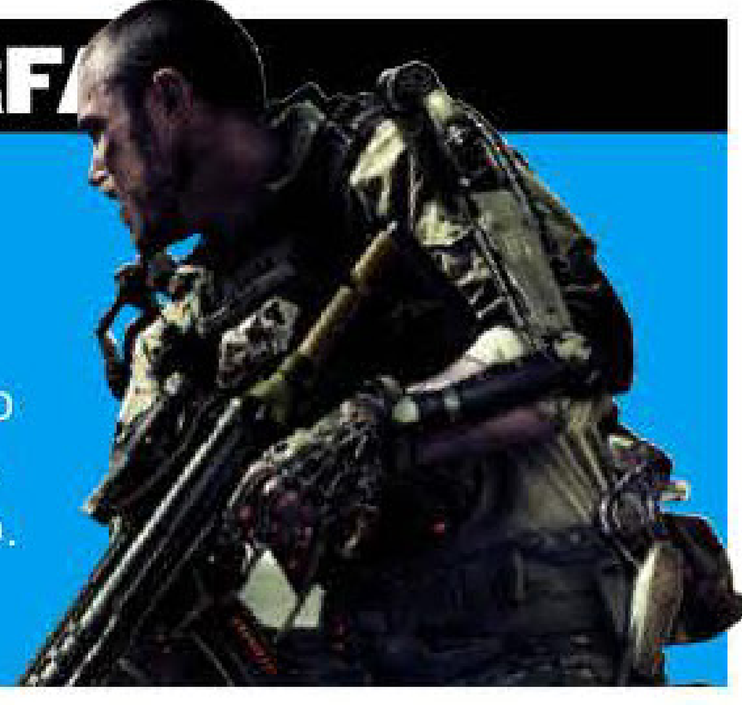
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PS4-One-PS3 360-PC
Precio: 14,99 € - 6,7 GB

Caos

ADEMÁS DE LOS 4 MAPAS de rigor (bastante equilibrados) y dos armas, este DLC trae el modo Exo zombi y toda su diversión, sobre todo en el multi. Eso sí, el coste fuera del pase de temporada está muy inflado.

VALORACIÓN ★★★★☆





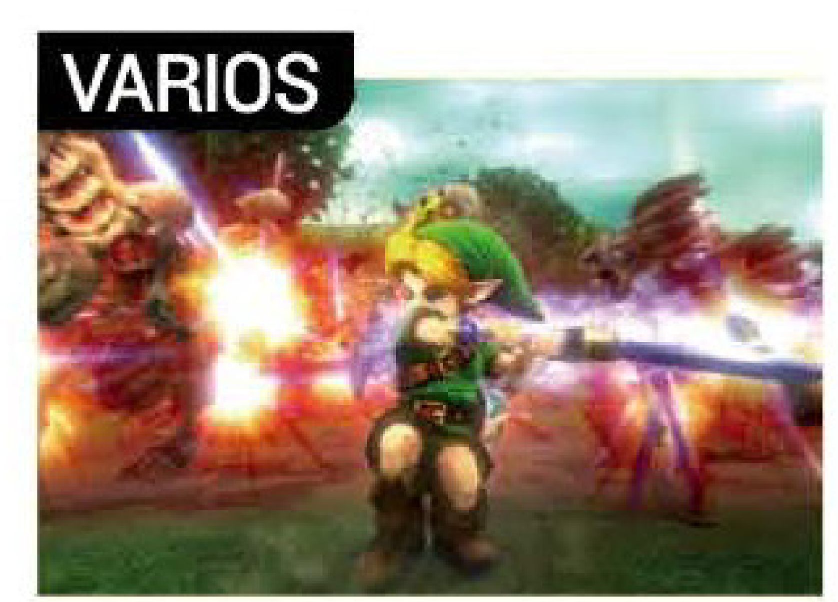
THE CREW

PS4-One-360-PC | 6,99 € - 9 MB

Paquete Extremo

PARA NO FALTAR a la costumbre actual en los juegos de carreras, el título de Ubisoft acaba de recibir un pack que recoge tres estupendos coches para nuestra colección. También añade piezas estéticas para los vehículos (un detalle menor), pero el hecho de que cada coche cueste más de dos euros es algo exagerado.

VALORACIÓN ★☆☆☆☆



HYRULE WARRIORS

Wii U | 6,99 € - 384 KB

Majora's Mask

PODER JUGAR con Link niño y Tingle y un mapa de Términa para el modo Aventura son las novedades que incorpora este descargable (además de tres trajes). No es barato precisamente, pero si tenemos en cuenta que entra en un pase de temporada bastante completo y de precio razonable, entonces sí merece la pena.

VALORACIÓN ★★★☆☆



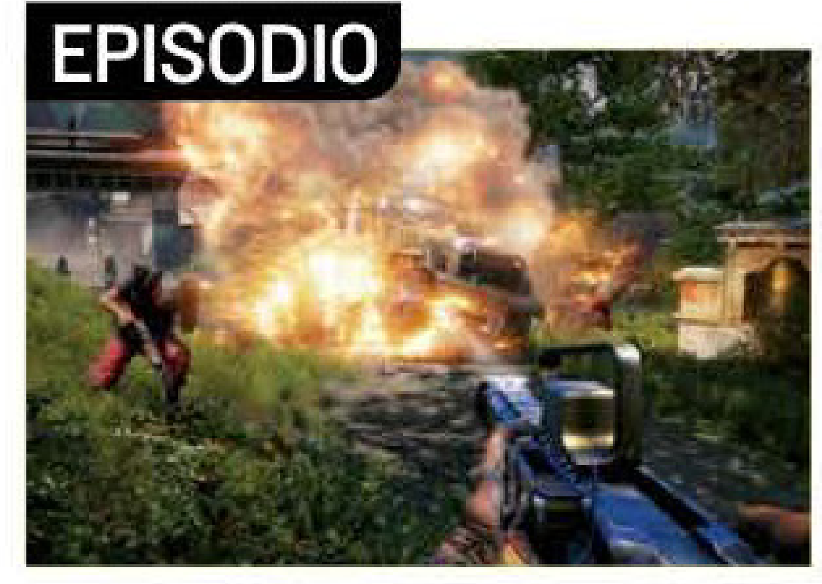
ALIEN: ISOLATION

PS4-One-PS3-360-PC | 6,99 € - 705 MB

Refugio seguro

DOS HORAS y una única vida "es lo que hay" para completar el, hasta ahora, mejor (y más difícil) DLC del juego de terror. En él, diez variadas misiones nos hacen explorar el mapeado para conseguir suministros mientras evitamos a los enemigos y, además, podemos grabar la partida. ¿Lo malo? El coste, que es elevado.

VALORACIÓN ★★★★☆



FAR CRY 4

PS4-One-PS3-360-PC | 9,99 € - 1,3 GB

Fuga de Durgesh

EL PRIMER DLC para el shooter de Ubi nos propone escapar de una prisión con una vida, tiempo límite y sin habilidades ni armas, si bien resulta que algo que parece desafiante no lo es, ya que al morir se reinician las misiones pero no perdemos lo mejorado. Acaba siendo entretenido, aunque el precio es demasiado alto.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Aunque ya está a la venta, tenemos la opción de probar el nuevo título de Capcom. La demo presenta tres misiones, no tiene usos limitados y luce modo online, a lo que hay que sumar que la cámara es cómoda de utilizar, la dificultad parece rebajada con respecto a entregas anteriores y es una buena ocasión para probar armas.





LIFE IS STRANGE

La versión de prueba de este interesante título nos da unos veinte minutos (bastante tiempo, si tenemos en cuenta la duración del juego) para experimentar con su original propuesta y, además, conocer algún aspecto fundamental de la historia.



CODE NAME: S.T.E.A.M.

Lo nuevo de los creadores de Fire Emblem llegará en mayo, aunque ya podemos darle un tiento gracias a una demo bastante larga. Y la impresión que deja sobre el juego es buena, principalmente por su original estética y lo entretenido que resulta.

MULTIMEDIA



PROJECT CARS

El juego de carreras más esperado de los últimos tiempos se ha dejado ver poco últimamente, pero a menos de un mes para su salida ha llegado un tráiler de impresión para los amantes del motor.



THE ORDER: 1886

El primer gran exclusivo del año para PS4 ya lo tenemos aquí y Sony ha publicado multitud de vídeos en torno a su lanzamiento, como un impactante spot que se emitió durante la Super Bowl.



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

La aventura de Link ha vuelto quince años después, y para mostrar lo que da de sí en 3DS Nintendo ha ido lanzando varios vídeos, como uno donde vemos sus características más destacadas.

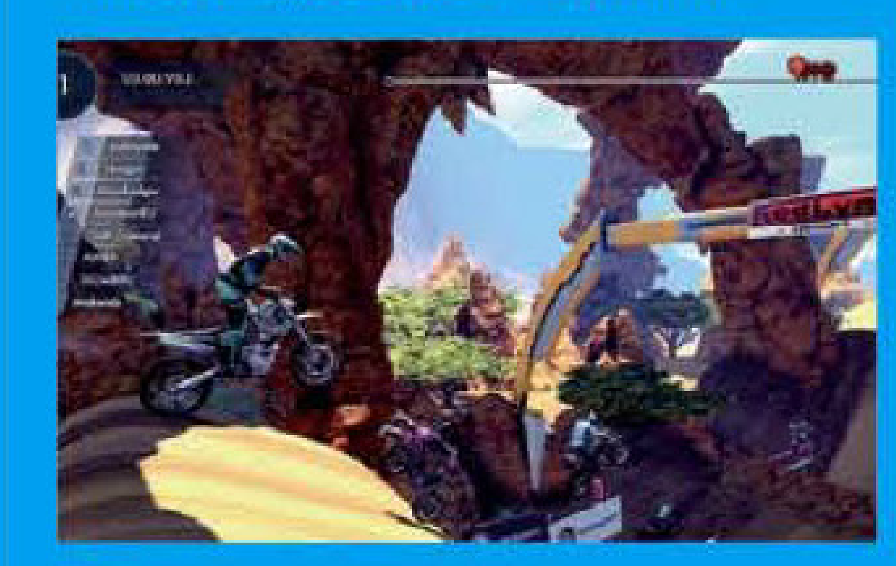
THE WITCHER III

Cada vez queda menos para la llegada del título más deseado de la primera mitad de 2015 y, para los no versados en las andanzas del prota, un vídeo resume la historia hasta la aventura actual.

NOTICIAS

MULTI GRATIS

Tanto *Super Smash Bros.* como *Trials Fusion* acaban de echar gasolina en lo que respecta a modos multijugador. El primero ha habilitado quince escenarios adicionales para cuando entren ocho luchadores a la vez, mientras que el segundo ha añadido esta variante a su repertorio de modalidades varios meses después de ser anunciado.



POR VENIR

Hay rumores que sitúan la salida de House of Wolves, la próxima expansión de *Destiny*, para el 19 de mayo, mientras que por otro lado parece que los DLCs nipones de *Animal Crossing: New Leaf* acabarán llegando a Europa. Lo que no es rumor sino confirmación es el lanzamiento de la primera expansión de *Los Sims 4*, cuyo nombre será Get to Work y verá la luz en abril.

PARA EL QUE PAGA

Antes de que acabe febrero podemos descargar, siempre que seamos usuarios Plus o Gold, títulos como *Transistor* en PS4, *#IDARB* en One, *Yakuza 4* y *Thief* en PS3, *Sniper Elite V2* en 360 o *Rogue Legacy* en PS Vita. Recordad que, salvo en 360, los juegos que descarguéis sólo podréis disfrutarlos mientras sigáis suscritos.

¿LO VEREMOS AQUÍ?

Es de suponer que sí, ya que el lanzamiento de los dos títulos está casi asegurado en Europa, pero mientras tanto en Japón *God Eater 2: Rage Burst* ya disfruta de demo en PS4 y PS Vita y, por su parte, *Final Fantasy Explorers* ha recibido varios descargables.

La web del mes



TODA UNA VIDA

http://steamleft.com
Horas y horas es lo que les llevaría a muchos completar los juegos que tienen adquiridos a través de Steam. Si queréis saber exactamente cuántas, SteamLeft os lo dice y también os propone planes alternativos a los que dedicar todo ese tiempo.

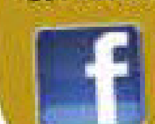


TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

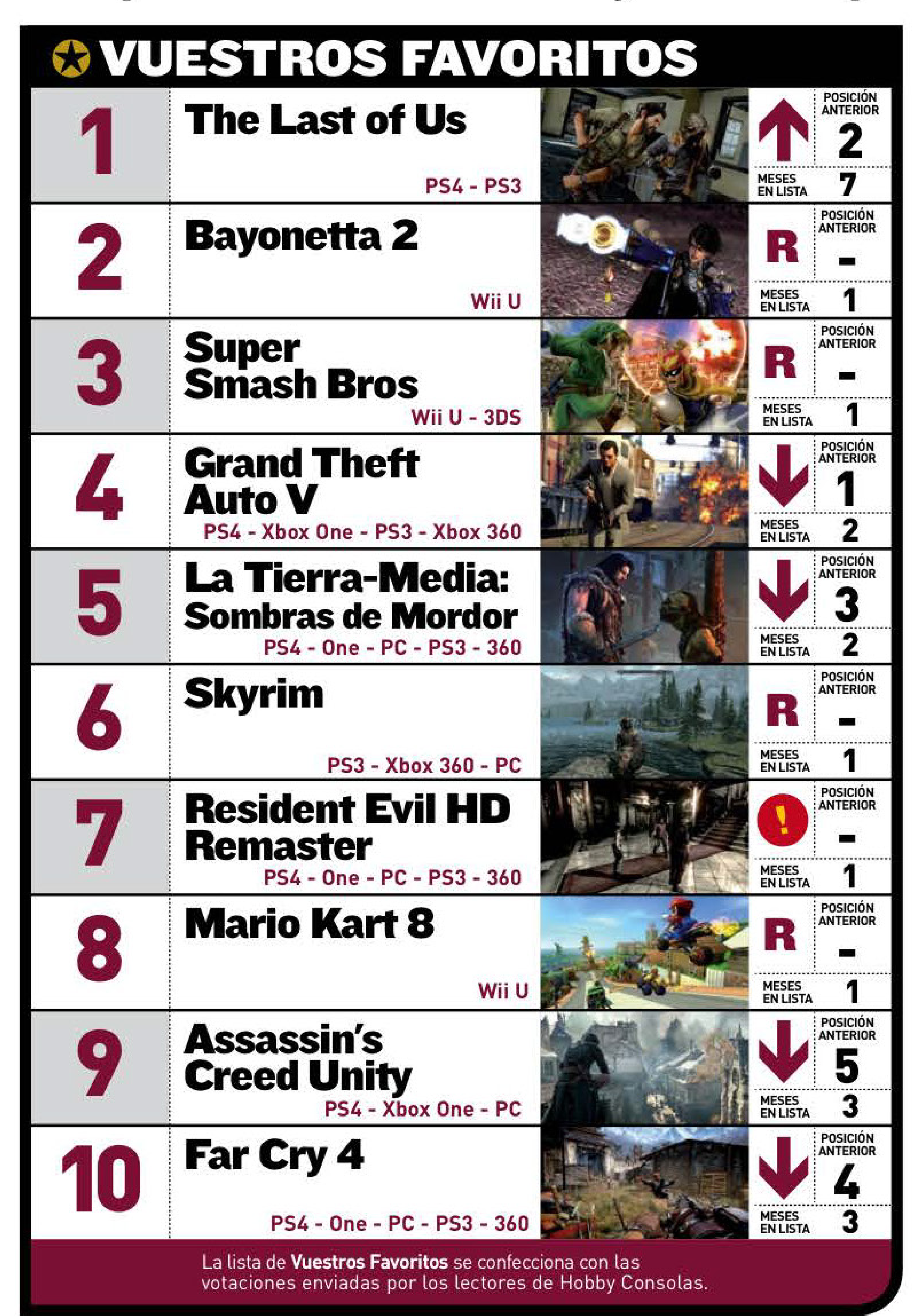
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Movimiento	Posición anterior	Meses en lista
1	The Last of Us	PS4 - PS3	↑	2	7
2	Bayonetta 2	Wii U	R	-	1
3	Super Smash Bros	Wii U - 3DS	R	-	1
4	Grand Theft Auto V	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	↓	1	2
5	La Tierra-Media: Sombras de Mordor	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↓	3	2
6	Skyrim	PS3 - Xbox 360 - PC	R	-	1
7	Resident Evil HD Remaster	PS4 - One - PC - PS3 - 360	!	-	1
8	Mario Kart 8	Wii U	R	-	1
9	Assassin's Creed Unity	PS4 - Xbox One - PC	↓	5	3
10	Far Cry 4	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↓	4	3

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.



! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**



LOS MÁS ESPERADOS



1 Uncharted 4: El desenlace...

PS4

La nueva aventura de Nathan Drake cuenta ya con subtítulo oficial para nuestro país: *El desenlace de un ladrón*.

FECHA: FINALES DE 2015

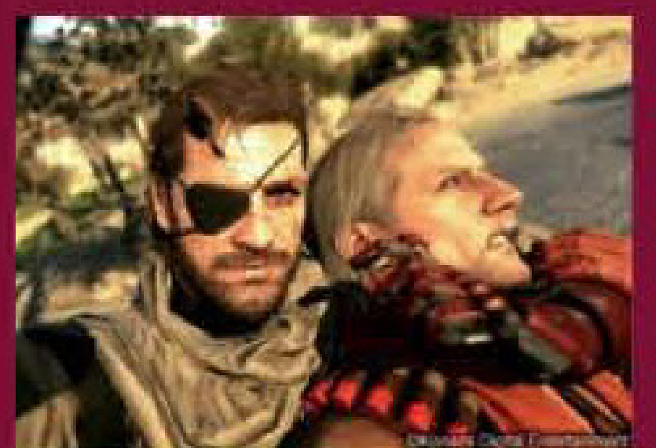


2 The Witcher 3: Wild Hunt

PS4 - Xbox One - PC

Geralt de Rivia protagonizará un título que promete marcar un antes y un después en el género del rol de acción.

FECHA: 19 DE MAYO



3 MGS V: The Phantom Pain

PS4 - One - PS3 - 360 - PC

Hideo Kojima sigue sin soltar prenda de la fecha en que volveremos a ver a Big Boss en el campo de batalla.

FECHA: 2015



4 The Legend of Zelda

Wii U

Link llegará a Wii U antes de que acabe el año, según confirmó Eiji Aonuma cuando enseñó la primera demo.

FECHA: FINALES DE 2015



5 Batman Arkham Knight

PS4 - Xbox One - PC

Rocksteady está ya en la fase final del desarrollo del nuevo título del Caballero Oscuro, en el que aparecerá el Batmóvil.

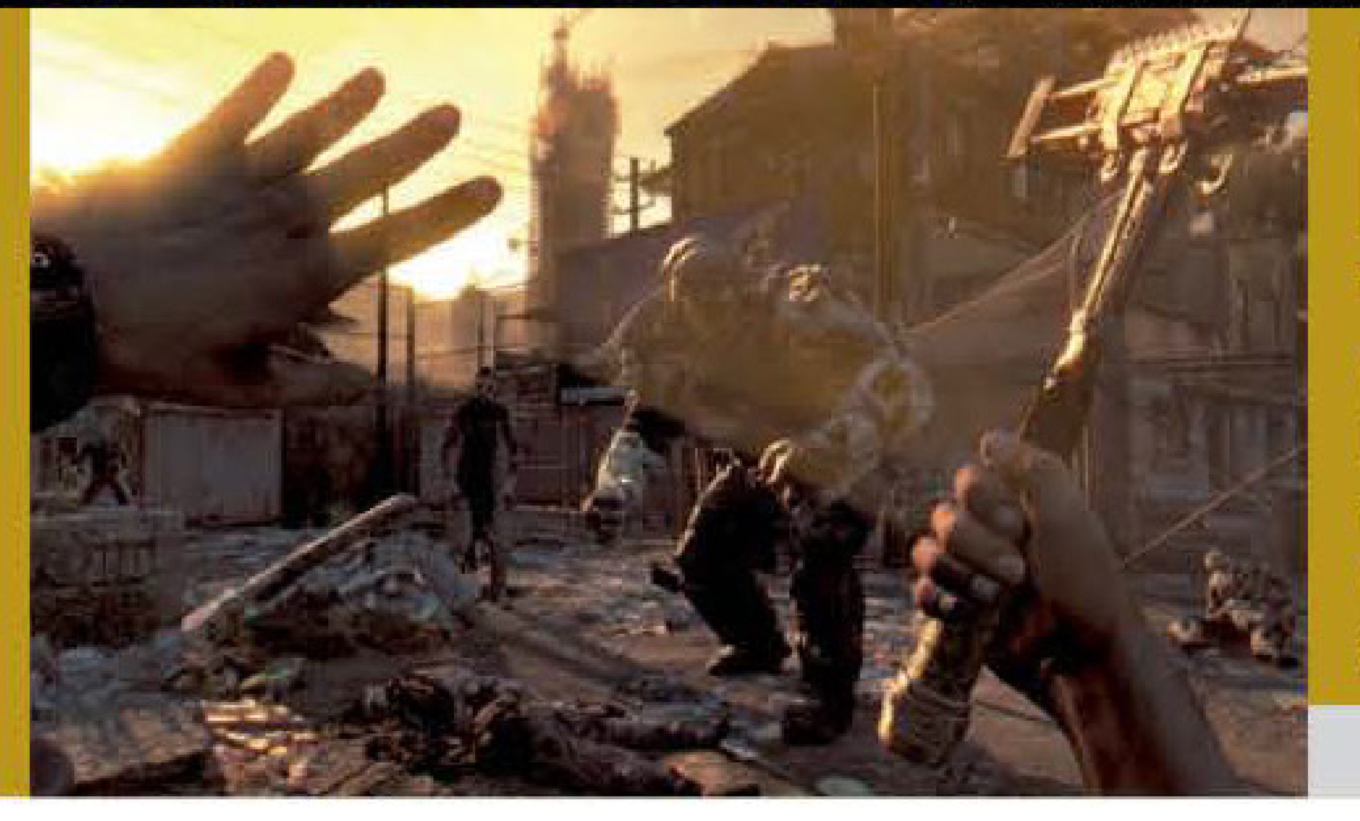
FECHA: 2 DE JUNIO

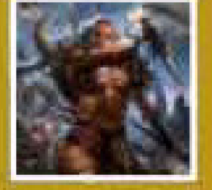
La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... DYING LIGHT

La valoración de Hobby Consolas (nº 284) fue de 88.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:



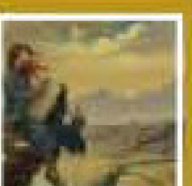


Dead Island, mejorado

Silvia Moreno

"Me encantan la variedad de movimientos y los saltos por los tejados. Agradará, a los fans de *Dead Island* que estén esperando a que salga la segunda entrega".

NOTA 89

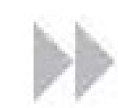


Diversión de lo más frenética

Juanjo Chen

"Tiene muchos momentos frenéticos y divertidos, sobre todo cuando se hace de noche, ya que, cuando la oscuridad es total, no se ve absolutamente nada".

NOTA 89



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (REVISTA LÍDER EN ESPAÑA)	Famitsu (REVISTA LÍDER EN JAPÓN)	IGN (WEB LÍDER EN REINO UNIDO)	Game Informer (REVISTA LÍDER EN EE.UU.)	Gamespot (WEB LÍDER EN EE.UU.)	Edge (REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO)
1	**Grand Theft Auto V** PS4 - Xbox One	95	**94**/100 "Un año después, *GTA V* conserva toda la magia del original"	**-**/40 No disponible	**10**/10 "La nueva generación le sienta como un guante a *GTA V*"	**9,75**/10 "Ver Los Santos en primera persona lo hace sentir nuevo"	**9**/10 "Merece la pena rejugarlo para recordar lo bueno que es"	**-**/10 No disponible
2	**Super Smash Bros** Wii U	93	**97**/100 "Es el mayor imprescindible de Wii U: ofrece todo y más"	**37**/40 No disponible	**9,8**/10 "Un juego increíble, con un plantel realmente profundo"	**9,75**/10 "Su mezcla de accesibilidad y profundidad es fantástica"	**9**/10 "Invita a todo el mundo a unirse a su jubilosa celebración"	**8**/10 "Otro éxito para Wii U, aunque brilla menos que otros títulos"
3	**Legend of Zelda: Majora's Mask** 3DS	91	**93**/100 "La mejor remasterización que se haya hecho de un *Zelda*"	**-**/40 No disponible	**8,7**/10 "Demuestra que los juegos bien diseñados nunca envejecen"	**9,25**/10 "Una forma ideal de disfrutar de este clásico del videojuego"	**9**/10 "Va más allá del 'remake' para ser, otra vez, un clásico"	**-**/10 No disponible
4	**Monster Hunter 4 Ult.** 3DS	88	**93**/100 "El cooperativo online lo convierte en una de las joyas de 3DS"	**36**/40 No disponible	**9**/10 "Sus intensas batallas te tendrán ocupado mucho tiempo"	**8,75**/10 "Da un gran paso para sumar a más gente a su retante fórmula"	**9**/10 "Se agiganta para contentar a veteranos y novatos por igual"	**8**/10 "Pocos juegos recompensan tu tiempo de forma tan excitante"
5	**Evolve** PS4 - Xbox One - PC	85	**83**/100 "Ofrece un gran juego asimétrico, pero es poco profundo"	**-**/40 No disponible	**9**/10 "Ofrece una cantidad de matices rara de ver en un shooter"	**8,5**/10 "Su fórmula funciona muy bien y sus fallos no lo empañan"	**8**/10 "Las batallas son intensas, con roles muy diferenciados"	**-**/10 No disponible
6	**Resident Evil HD Remaster** PS4 - One - PC - PS3 - 360	83	**86**/100 "Pueden pasar 100 años y seguirá siendo una gran aventura"	**-**/40 No disponible	**8**/10 "Una buena actualización del clásico del survival horror"	**9,5**/10 "Uno de los mejores survival horror de la historia, aún mejor"	**7**/10 "Demuestra que la saga era mejor sin tanta grandilocuencia"	**-**/10 ""
7	**Grim Fandango Remastered** PS4 - PS Vita	81	**80**/100 "Vuelve de entre los muertos para dejar un sabor agridulce"	**-**/40 No disponible	**9,3**/10 "El tiempo apenas ha pasado para esta imperdible aventura"	**7**/10 "Es bueno, pero, hoy en día, es como una reliquia del pasado"	**8**/10 "No hace falta nostalgia siquiera para apreciar su grandeza"	**-**/10 No disponible
8	**Dying Light** PS4 - Xbox One - PC	77	**88**/100 "No es original, pero todo lo que hace, lo hace muy bien"	**-**/40 No disponible	**8,5**/10 "Un auténtico frenesí de parkour y masacres de zombis"	**8,5**/10 "Ofrece una gran sensación en la oscuridad apocalíptica"	**7**/10 "Es especial, pero, a veces, dan ganas de mandarlo al infierno"	**6**/10 "A pesar de sus fallos y no estar pulido, es disfrutable"
9	**Life is Strange: Episodio 1** PS4 - One - PC - PS3 - 360	75	**85**/100 "Una película independiente, convertida en videojuego"	**-**/40 No disponible	**6,5**/10 "Este primer episodio es problemático, pero hay potencial"	**8,5**/10 "*Life is Strange* debuta con un episodio muy prometedor"	**7**/10 "Sus inconsistentes mecánicas temporales son innecesarias"	**7**/10 "Un valiente intento para agitar el género de las aventuras"
10	**Saints Row IV Re-elected** PS4 - Xbox One	70	**88**/100 "La remasterización es pobre, pero sigue siendo muy divertido"	**-**/40 No disponible	**7,8**/10 "Aún se disfruta, pero las mejoras que hay son mínimas"	**7,5**/10 "La expansión *Gat Out of Hell* es divertida, pero poco compleja"	**7**/10 "*Gat Out of Hell* es una expansión bastante decepcionante"	**4**/10 "GoH es una rápida y pobre adaptación de expansión a juego"

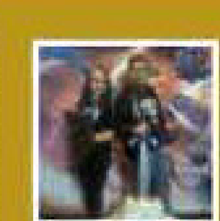
Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Un juego con estilo
Yanira Coboa

"Techland demuestra que sabe mezclar muy bien los géneros para crear juegos únicos, si bien a *Dying Light* le faltan más opciones y objetivos que cumplir".

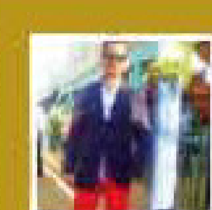
NOTA 85



Vuelven los no muertos
Andrés Macho

"La fórmula iniciada por *Dead Island* no deja de sorprender. El ciclo día-noche, el parkour o la progresión del personaje casan bien con la supervivencia".

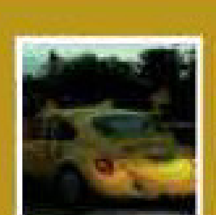
NOTA 85



La tensión de la noche
Fidel Sánchez

"Por la noche, genera tanta tensión que se quitan hasta las ganas de jugar, aunque, como siempre, te limita a ser el chico de los recados, yendo del punto A al B".

NOTA -



Una apuesta fascinante
Nico Echeverri

"Me encanta su nueva forma de presentar a los zombis, que ya no se ven como una mínima amenaza, sino como todo lo contrario. La oscuridad aterra".

NOTA -

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:
THE ORDER 1886

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción



PLAYSTATION 4





El juego del mes

THE ORDER 1886
Ready at Dawn estrena PS4 con un título muy potente en lo visual, pero que flojea en duración y argumento.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	The Last of Us Remast.	95	49,95 €
2	GTA V	94	72,50 €
3	Destiny	94	72,95 €
4	NBA 2K15	93	72,50 €
5	Sombras de Mordor	92	69,95 €
6	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
7	Far Cry 4	92	69,95 €
8	Wolfenstein: New Order	90	69,95 €
9	Thief	90	69,95 €
10	Diablo III Ult. Evil Ed.	90	69,95 €

XBOX ONE

El juego del mes

EVOLVE
Cuatro cazadores y un monstruo se reparten golpes en este título, enfocado, básicamente, al multijugador online.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Forza Horizon 2	95	64,95 €
2	GTA V	94	72,50 €
3	Destiny	94	72,95 €
4	NBA 2K15	93	72,50 €
5	Sombras de Mordor	92	69,95 €
6	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
7	Far Cry 4	92	69,95 €
8	Titanfall	92	49,95 €
9	Halo: La colección...	90	64,95 €
10	Sunset Overdrive	90	64,95 €

PLAYSTATION 3





El juego del mes

METAL GEAR SOLID 4
Mientras The Phantom Pain se hace de rogar, puede ser buena idea recuperar a Old Snake.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	39,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360





El juego del mes

LIFE IS STRANGE
Ya está disponible en digital el primer capítulo de este juego, en el que se puede rebobinar el tiempo.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE
Hasta cuatro jugadores pueden unirse online en las cacerías de este gigantesco juego.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	96	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
5	Zelda: Majora's Mask (NUEVO)	93	44,95 €
6	Monster Hunter 4 Ultim. (NUEVO)	93	44,95 €
7	Resident Evil Revelat.	93	44,95 €
8	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
9	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
10	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €

PS VITA



El juego del mes

GRIN FANDANGO
La mítica aventura de Manny Calavera ha vuelto remasterizada para PS Vita y PS4, con todo su encanto intacto.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	19,95 €
10	Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U



El juego del mes

BAYONETTA 2
La famosa bruja de Platinum está entre los principales valedores del catálogo de Wii U, cada vez más asentado.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	97	59,95 €
2	Bayonetta 2	95	47,95 €
3	DKC Tropical Freeze	93	47,95 €
4	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
5	Rayman Legends	93	29,95 €
6	Super Mario 3D World	92	59,95 €
7	N. Super Mario Bros U	92	59,95 €
8	The Wonderful 101	92	47,95 €
9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
10	Mario Kart 8	91	59,95 €

PC



El juego del mes

DYING LIGHT
"Parkour", ciclo día-noche y cooperativo son las claves del nuevo juego de los creadores de la saga *Dead Island.*

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	19,95 €
9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

The Legend of Zelda

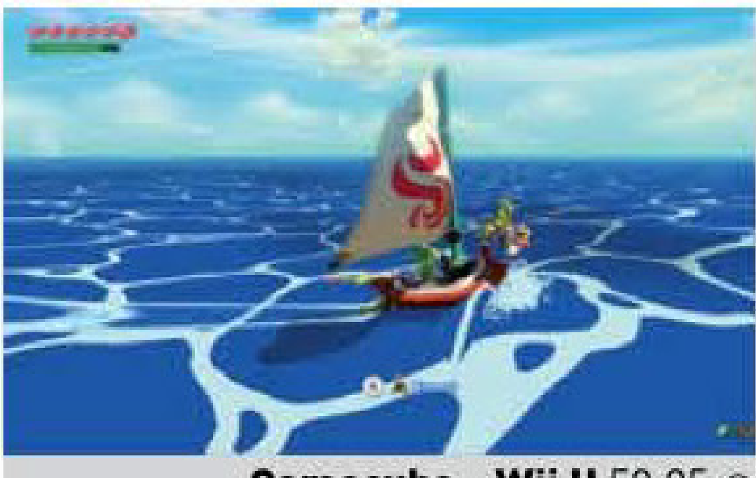
"Cada juego tiene una historia, pero sólo uno es una leyenda". Este célebre lema deja a las claras por qué esta saga está en el Olimpo de los videojuegos.



Nintendo 64 - 3DS 44,95 €

1 OCARINA OF TIME

Para muchos, es el mejor juego de la historia. El salto de la saga a la tridimensionalidad marcó un hito allá por 1998, cuando vio la luz en Nintendo 64. El desarrollo mostraba el viaje de Link desde su infancia hasta la madurez, reflejado en la mítica ocarina del tiempo. Desde el Bosque Kokiri y la Montaña de la Muerte hasta el Dominio Zora o el Valle Gerudo, Hyrule era una vasta extensión que se podía recorrer libremente, a pie o a lomos de Epona. La banda sonora de Koji Kondo, tanto por los temas ambientales como por los asociados a la ocarina, aún resuena.



Gamecube - Wii U 59,95 €

2 WIND WAKER

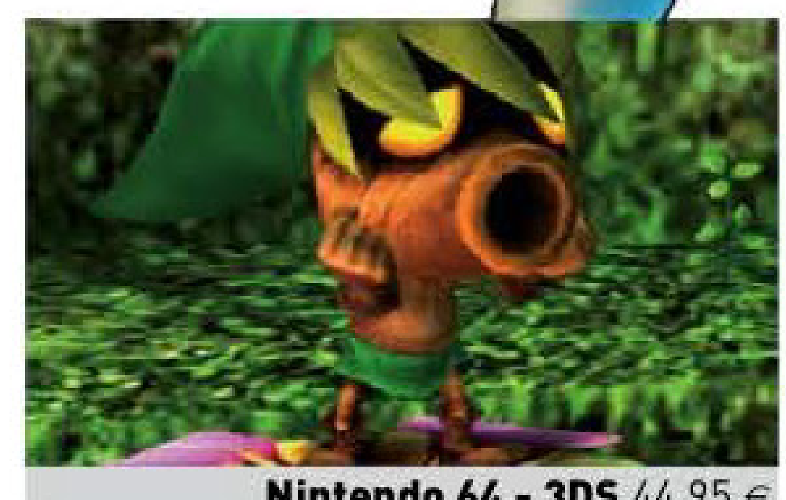
El anuncio de que esta entrega tendría aspecto de dibujos animados supuso un shock, pero el tiempo le dio la razón. Link viajaba a bordo de Mascarón Rojo por un gran océano y con el poder de dominar los vientos.



Super Nintendo Descatalogado

3 A LINK TO THE PAST

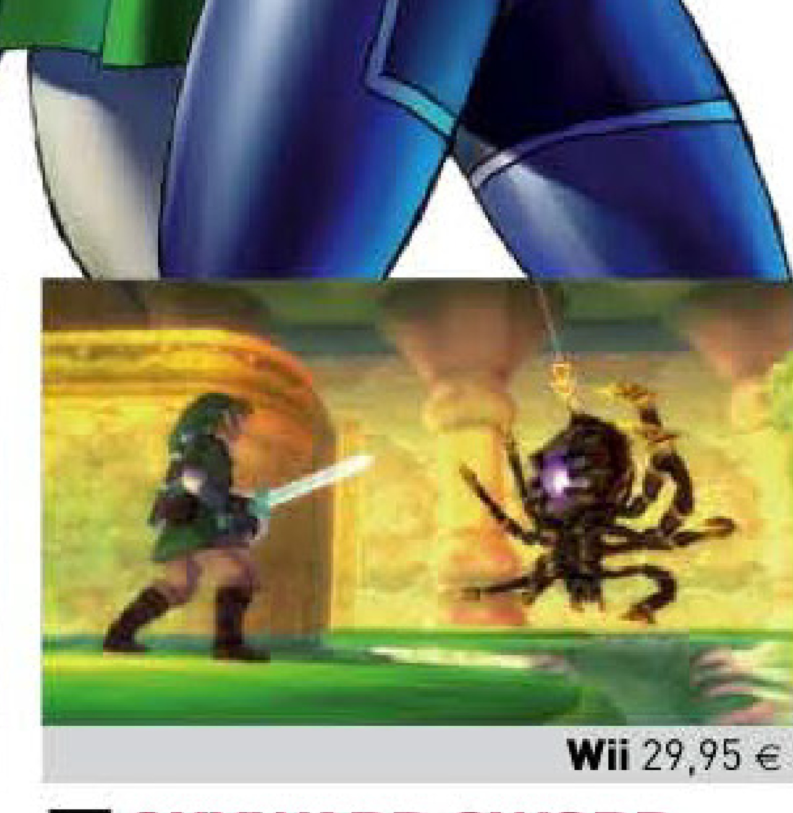
Fue la única entrega de la saga aparecida para la legendaria Super Nintendo, "el cerebro de la bestia". La perspectiva aún era cenital, pero ya estaban muchas de las mecánicas que han encumbrado a la saga.



Nintendo 64 - 3DS 44,95 €

4 MAJORA'S MASK

Es la entrega más peculiar de la saga, con su particular lucha contra el tiempo antes de que la luna arrase Termina. Mediante máscaras, Link se convertía en deku, goron, zora... En N64, precisaba el Expansion Pak.



Wii 29,95 €

5 SKYWARD SWORD

Fue la única entrega específica de Wii (*Twilight Princess* era un "port" de la versión de Gamecube). Entre sus características, estaban el vuelo con pelícaro y el aprovechamiento del Wii Motion Plus, que era obligatorio.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Last of Us Rem.	PS4
2	Mario Kart 8	Wii U
3	The Order 1886	PS4
4	Dragon Age Inquisit.	One
5	Zelda: Majora's Mask	3DS
6	Destiny	PS4
7	Assassin's C. Unity	One
8	GTA V	PS4
9	Dying Light	PS4
10	Super Smash Bros	Wii U



Alberto Lloret

1	Zelda: Majora's Mask	3DS
2	Dying Light	PS4
3	Monster Hunter 4 U.	3DS
4	The Order 1886	PS4
5	Dragon Age Inquisit.	PS4
6	Bayonetta 2	Wii U
7	Far Cry 4	PS4
8	Alien Isolation	PS4
9	Resident Evil HD	PS4
10	3D OutRun	3DS

David Martínez

1	GTA V	PS4
2	Destiny	PS4
3	Call of Duty AW	PS4
4	Titanfall	One
5	Mario Kart 8	Wii U
6	Super Smash Bros	Wii U
7	Far Cry 4	PS4
8	Zelda: Majora's Mask	3DS
9	The Order 1886	PS4
10	Alien Isolation	PS4

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Sombras de Mordor	PS4
7	Dragon Age Inquisit.	PS4
8	The Evil Within	One
9	Grim Fandango	PS4
10	Zelda: Majora's Mask	3DS

1	Dragon Age Inquisition	PS4 - One - PC - PS3 - 360
2	Legend of Zelda: Majora's Mask	3DS
3	The Order 1886	PS4
4	Mario Kart 8	Wii U
5	Grand Theft Auto V	PS4 - One - PS3 - 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



REMAS

UNA HISTORIA

Basta con darse una vuelta por cualquier página o foro dedicado a los videojuegos para encontrarse con frases del tipo "son unos vagos" o "que se dejen de tonterías y hagan juegos nuevos", por mencionar dos de las "suaves". Son las reacciones que despierta, al menos en un abultado grupo de jugadores, el anuncio de un nuevo Remaster (o puesta al día gráfica de un juego). En muchos casos es una revisión a 1080p y poco más, mientras que otros aprovechan para relanzar el título en su edición "Definitiva", con todo el DLC y/o mejoras como un mayor número de jugadores online. O incluso para recopilar varios juegos de la saga. Pero, aun con estas críticas, las cifras de ventas hablan reflejan lo opuesto: a enero de 2015, dos de los juegos más vendidos de PS4 son remasters: *GTA V* lleva casi 100.000 copias (es el juego más vendido en enero, y tercero en ventas acumuladas, por detrás de *FIFA 15* y *FIFA 14*), mientras que *The Last of Us Remasterizado* lleva 50.000 copias en 6 meses.

Unos resultados excepcionales, sobre todo si los comparamos con los datos de otros Remaster menos afortunados, como *Metro Redux* (con unas ventas cercanas a las 6.000 copias), pero que chocan, en cierto modo, frontalmente con las opiniones de los usuarios. ¿Son realmente tan malos para la industria los remasters? ¿Trabajar en uno implica no desarrollar un nuevo título? ¿Qué suponen para un estudio? ¿Y para un jugador? Vamos a intentar verlo desde todas las ópticas posibles...

→ CAPCOM Y DEEP SILVER SON DOS DE LAS COMPAÑÍAS que más títulos están remasterizando o tienen previsto remasterizar (*Ultra Street Fighter IV*, *DmC*... etc.) y hemos contactado con ellas para que nos dieran su punto de vista. Ninguna ha querido entrar en detalles económicos, como

EL PRIMER AÑO DE VIDA DE PS4 SE HA SALDADO CON MÁS DE UNA DOCENA DE REMASTERS EN DISCO Y DIGITAL

TERS

DE AMOR-ODIO

Las remasterizaciones de videojuegos están en el ojo del huracán: parte de los jugadores considera que son "un peligro", pero las ventas dicen a menudo lo contrario. Analizamos el asunto desde distintas perspectivas.



LOS DATOS HABLAN

Las ventas del Original Vs Remaster

Basta un vistazo a los resúmenes de GFK, la empresa que fiscaliza las ventas de juegos en España, para comprobar que el éxito del Remaster está ligado al éxito del original...



GOD OF WAR II PS2
61.362
Enero de 2009

GOD OF WAR II HD Collection
19.879
Enero de 2011



THE LAST OF US PS3
123.676
Enero de 2015

THE LAST OF US REMASTERED PS4
48.646
Enero de 2015



DEVIL MAY CRY PS3
7.870
Enero de 2014

DEVIL MAY CRY COLLECTION PS3/Xbox 360
6.688 / 3.080
Enero de 2013



SLEEPING DOGS PS3
5.610
+ 1.140 E.E.
Enero de 2013

SLEEPING DOGS PS4
2.049
Enero de 2015



METRO LAST LIGHT LIMITED EDITION PS3/Xbox 360
6.373/3.725
+ 2.046 copias (Complete Edition)

METRO REDUX PS4
5.693
Enero de 2015



TOMB RAIDER PS3/XBOX 360
39.490
16.966

TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION PS4/XBOX ONE
8.507
1.533



TOMB RAIDER TRILOGY CLASSICS HD PS3
14.840



GTAV PS3/Xbox 360
599.027
146.266

GTAV PS4/Xbox One
96.275
15.717



KINGDOM HEARTS I Platinum PS2
33.480
Enero de 2009

KINGDOM HEARTS II Platinum PS2
18.295
Enero de 2009

KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX PS3
8.926 L.E.
+ 7.715 Essentials

KINGDOM HEARTS 2.5 HD REMIX PS3
11.780
+ 7.517 L.E.

EL PRIMER CULPABLE

La falta de retro-compatibilidad



PS2 fue retrocompatible con PSone, y las primeras PS3 lo fueron con PS2. Pero, para abaratar costes en las revisiones, se eliminaron piezas que permitían la compatibilidad con PS2... y eso propició la aparición de las colecciones HD. Si esta opción volviera, se acabarían los remasters, pero es improbable hoy día.

cuánto cuesta remasterizar un juego (ni quiera en términos de porcentajes respecto al presupuesto del original), pero sí nos han contestado a otras preguntas, arrojando datos interesantes.

En el caso de Deep Silver (responsables de *Metro Redux* y *Saints Row Re-Elected*), han dedicado cerca de un año de trabajo para cada juego y cada uno ha seguido vías distintas. *Metro Redux* ha sido obra del equipo de desarrollo original, 4A Games, mientras que en *Re-Elected* han colaborado Volition (los creadores) y estudios externos. La voz autorizada de Deep Silver ve los Remasters como algo positivo, porque, por ejemplo, "nos permite tener a un equipo de desarrollo activo mientras el siguiente proyecto está en pre-producción".

Por su parte, Capcom aporta unos datos similares por boca de Yoshiaki Hirabayashi, productor de *Resident Evil HD Remaster*: "el equipo ha estado compuesto por 60 personas en total, incluyendo a aquellos que estuvieron durante todo el desarrollo y los que ayudaron de manera puntual. Ha sido el trabajo de un año, sin contar un período previo de investigación y viabilidad técnica". Del equipo original que trabajó en *Resident Evil* solo queda él, y sobre la negatividad acerca de las remasterizaciones opina que "dependerá mucho del proyecto. Pienso que la gente infravalora la cantidad de gente que trabaja en Capcom", en alusión a los comentarios sobre la creencia popular que las remasterizaciones se realizan en cuatro días por dos personas. O becarios.

→SI SEGUIMOS DESDE LA ÓPTICA DEL DESARROLLADOR, es lícito que intenten sacar el máximo rendimiento a sus obras, sobre todo en los casos que no han funcionado al nivel esperado en ventas, como pueda ser el caso del reboot de *Devil May Cry*, un juego de contrastada calidad pero que tras un año a la venta (enero de 2014), no había llegado a las 8.000 unidades vendidas en PS3 (con los datos de GFK en la mano, la empresa que contabiliza las ventas de videojuegos en España). ¿No es lógico que intenten darle una segunda oportunidad?

Menos críticas parecen recibir los juegos remasterizados cuanto más lejos está la fecha de salida del original o sus secuelas han ido perdiendo fuelle, como son el caso de *Majora's Mask* o el mencionado *Resident Evil HD Remaster*, respectivamente. Así pues, parece evidente que el éxito del original es clave en el éxito del remaster, ya que los títulos que no despuntaron en ventas en su primera

UN AÑO ES EL TIEMPO MEDIO QUE LA MAYORÍA DE LOS ESTUDIOS DEDICAN AL DESARROLLO DE UNA REMASTERIZACIÓN

REMASTERS EXITOSOS

¿Comparten características?



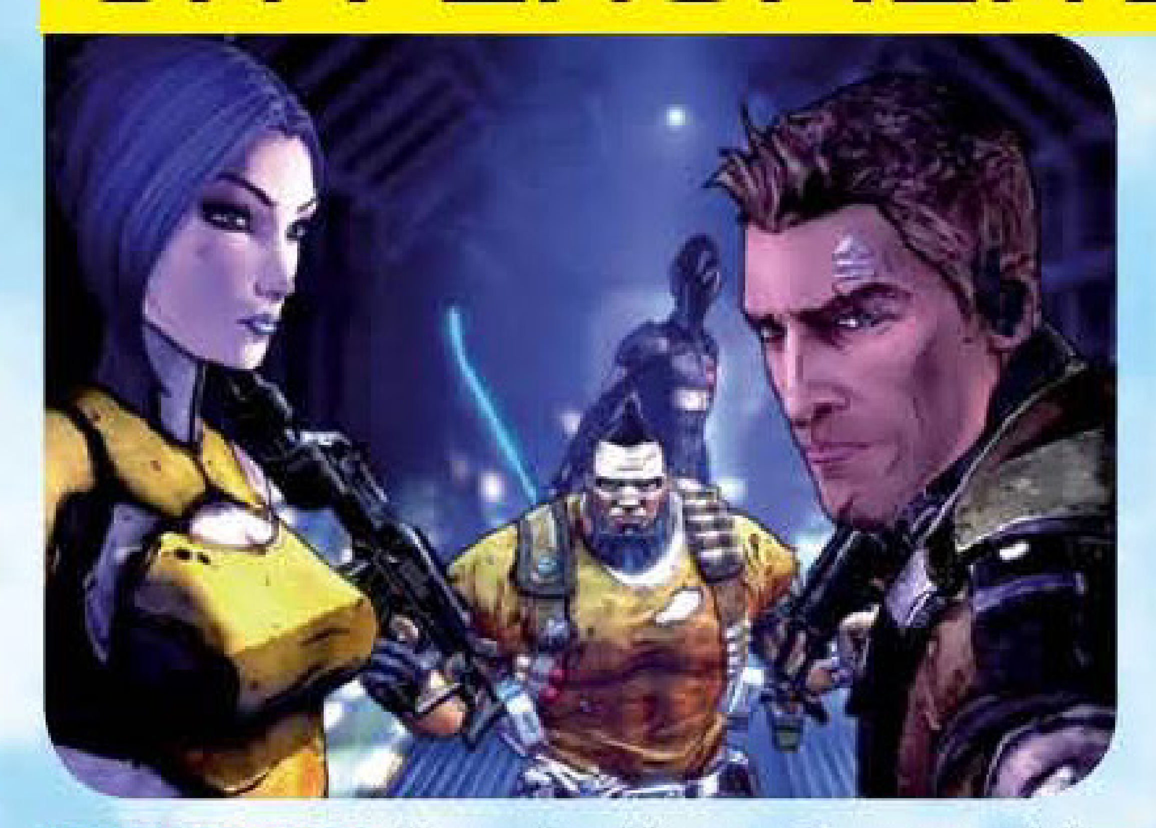
GoW Collection fue el pionero en abrir la caja de Pandora de los remasters. Su caso fue especial, pero ilustra que no existen reglas para garantizar el éxito de estos lanzamientos. La lejanía con el original ayuda (como en *Ocarina of Time*), aunque en otros, como *GTAV* no afecta...



LOS REMASTERS despiertan todo tipo de reacciones negativas. El anuncio del de *FFVII* para PS4, es un ejemplo reciente y ya cuenta con memes por todas partes.

UN FENÓMENO QUE NO CESA

Lejos de ser algo puntual, la tendencia de remasterizar juegos va a seguir muy viva en 2015. He aquí algunos ejemplos...



BORDERLANDS. Una colección muy Guapa reunirá *Borderlands 2* y *The Pre-Sequel* mejorados y en disco para PS4 y One. Llegará el 24 de marzo.



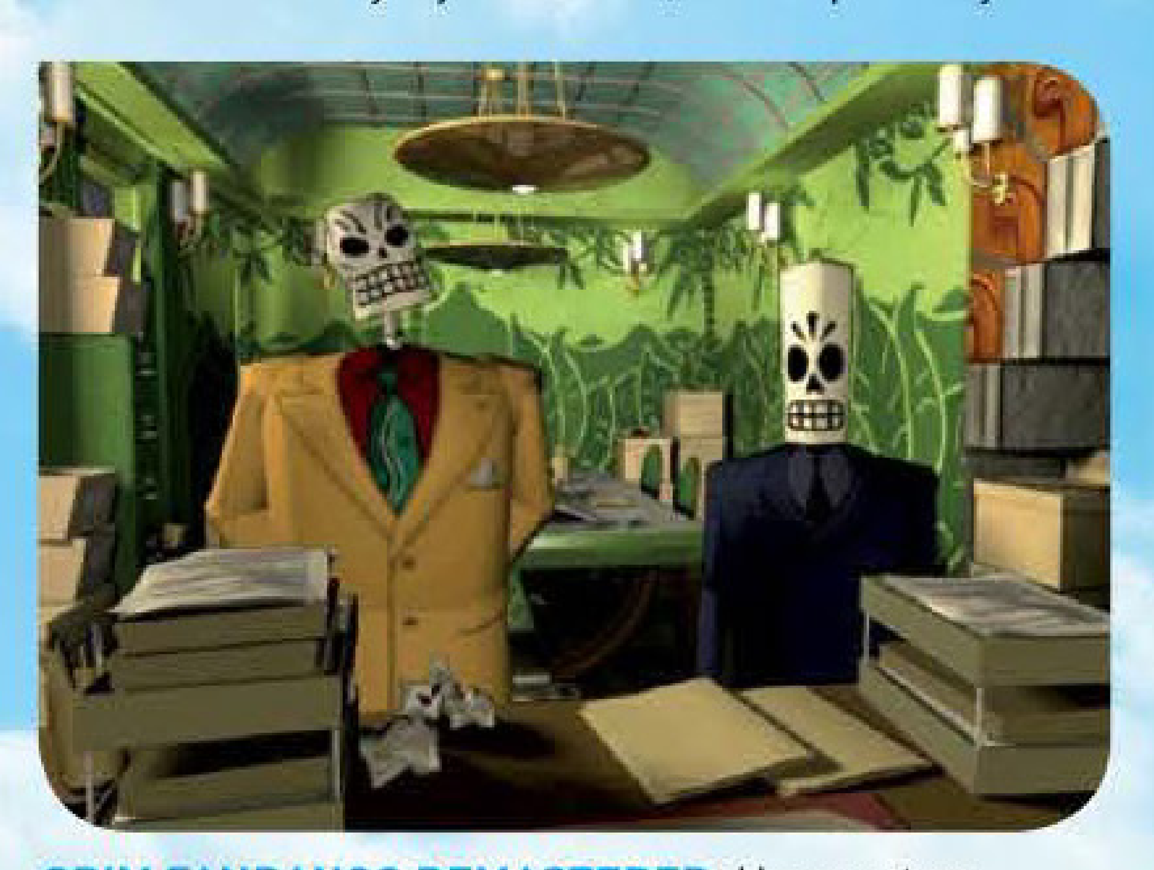
DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND. La lucha de Tecmo llegará a PS4 y One el 20 de febrero, a 1080p y 60 fps, con cientos de trajes y accesorios, nuevos personajes...



DEVIL MAY CRY 4. Primero llegará DmC, y en verano, la puesta al día del veterano juego de PS3, el último en el que apareció el Dante original.



FINAL FANTASY TYPE-0. El original de PSP no salió de Japón y el 20 de marzo lo disfrutaremos en HD en PS4 y One. Y en primavera llega *FFVII Remaster*.



GRIM FANDANGO REMASTERED. Un aventura gráfica clásica acaba de aterrizar en PS4, Vita y PC. Al menos, es Cross-Buy y a precio razonable: 15 €.



MAJORA'S MASK. ¿Qué mejor acompañamiento para la nueva versión de 3DS que este clásico de N64? En este número podéis leer nuestro análisis.

versión, suelen gozar de un éxito proporcional al remasterizarse. Entonces, ¿por qué las compañías apuestan por esta vía? Quizá tenga que ver con que los costes no son tan altos como desarrollar un juego nuevo y, a poco que vendan, no deben perder dinero.

➔**DESDE LA ÓPTICA DEL JUGADOR,** la división está clara entre los que ven una oportunidad de jugar un título que se les escapó en su día o que quieren conservar en su mejor versión, y aquellos que preferirían menos "refritos" y más juegos nuevos, que además se podrían evitar si la retrocompatibilidad volviera a las consolas.

Son dos posturas contrapuestas pero válidas y entendibles, porque ambas tienen sus razones detrás. Pero hay un factor determinante para que existan: si los usuarios apoyan con su dinero este tipo de productos, están enviando el mensaje de que hay demanda. Como en el caso de los DLC, si nadie los comprara, tras unos cuantos batacazos, sería más que probable que ninguna editora apostara por las remasterizaciones o se elegirían más cuidadosamente.

Otro tema conflictivo, pero que no divide a los usuarios, es el precio de los remasters. En disco oscilan entre los 39,99-59,99 €, siendo la excepción los 72,99 € de *GTA V*. Salvo en el caso de las colecciones con más de un juego, dejan la percepción de ser caros, y más en casos en los que el original aún se puede encontrar más barato, como es el caso del propio *GTA V*. Sea cual sea tu postura, parece que las compañias tienen claro que es una vía de negocio que no piensan abandonar... al menos en 2015. ■

BUENAS O NO, NECESARIAS O NO, LAS REMASTERIZACIONES PROMETEN IR A MÁS A LO LARGO DE 2015...

EN OTROS CAMPOS...

Remasterizando clásicos del cine y la música



Las críticas a los juegos remasterizados contrastan con la normalidad con la que se reciben las "restauraciones" de clásicos del cine, como "¡Qué bello es vivir!" en color, o de música, como la discografía de los Beatles. La idea es la misma, pero no levantan las mismas ampollas...



DRAGON BALL Z
GOLPE FINAL EN 16 BITS

ドラゴンボール

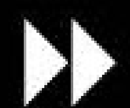
Año 1996 Compañía Bandai
Formatos Super Nintendo

Tres sagas de juegos de lucha se repartieron el pastel durante la primera mitad de los años 90. Mientras las otras saltaban de generación para ofrecer nuevas experiencias visuales y jugables, una de ellas se quedó un poco más en la anterior.

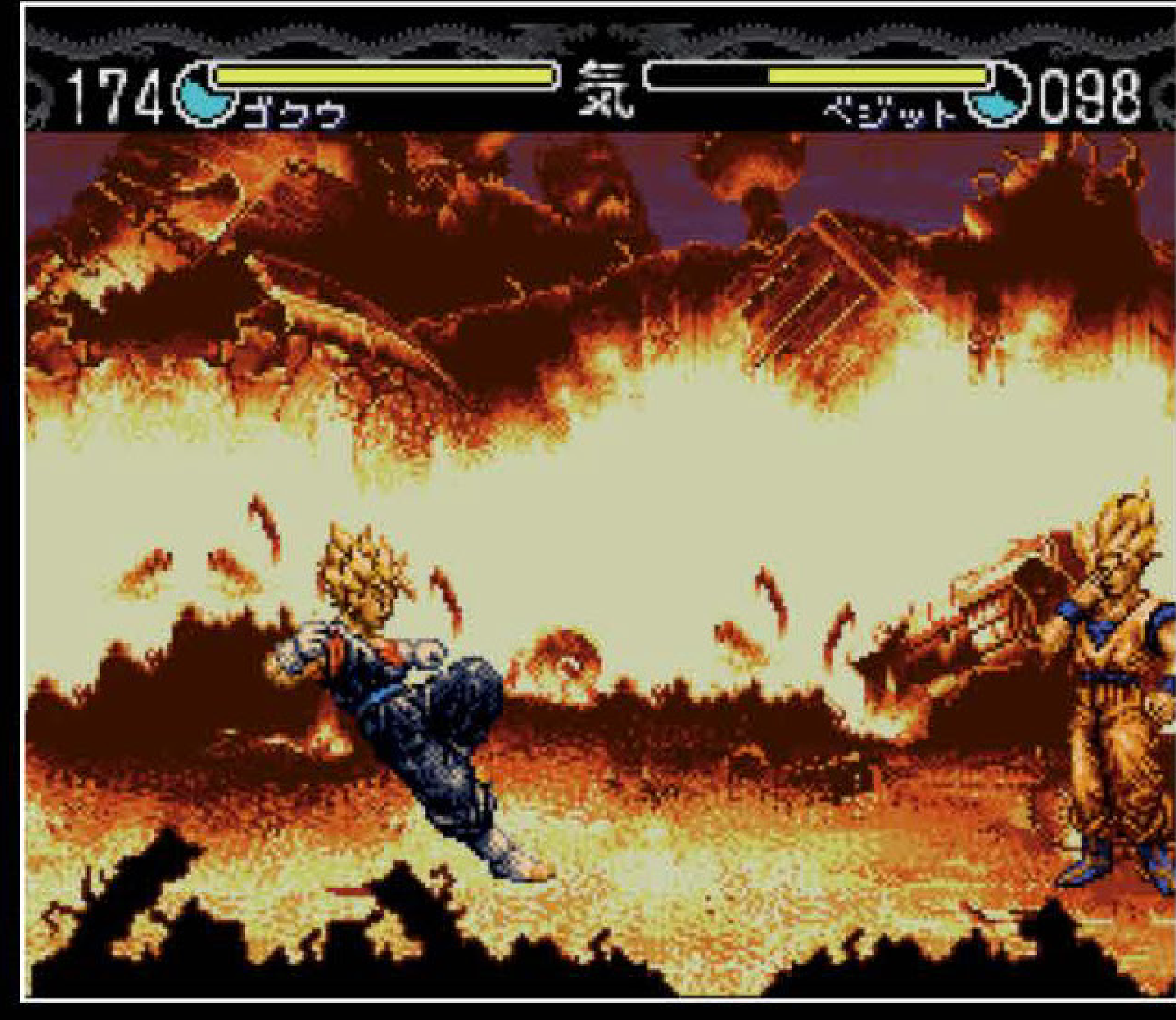
■ **AQUELLA ÉPOCA** puso sobre la mesa a *Street Fighter*, *Mortal Kombat* y *Dragon Ball Z* como las mejores (y casi únicas) franquicias de lucha que había en el mercado, aunque cada una llegó a ese punto de manera diversa. La serie de Capcom se establecía con su segunda entrega como el referente del género y la saga de Midway alcanzaba la fama gracias a la polémica, pero la tercera en discordia seguía un camino diferente.

Tras convertirse en un icono del manga y el anime en Japón, Bola de Dragón llegaba a Europa después de dejar en el país nipón multitud de videojuegos que nunca alcanzarían oficialmente nuestro continente. El caso es que su impacto cultural entre los que hoy pasan de la treintena fue brutal (no sólo en España, sino especialmente en Francia), por lo que Bandai se decidió a traernos los videojuegos del popular género de la lucha que creó auspiciados por Dragon Ball Z. Super Nintendo fue beneficiada con cuatro títulos que pudimos jugar en versión PAL, siendo el último de ellos en llegar el mejor y, además, uno de los lanzamientos más tardíos de su catálogo.

➔ **HACÍA SEIS AÑOS** que la consola de Nintendo había llegado al mercado, por lo que gracias a esto (y al chip SA1 que incorporaba el cartucho) el nivel audiovisual que alcanzaba *Hyper Dimension* era muy elevado. Teniendo este apartado cubierto, la mítica desarrolladora nipona TOSE se centró en otros menesteres, como dotar a su creación de cuatro modalidades de juego, entre las cuales destacaba un gran modo historia que se veía completado por los versus, torneo y práctica. Aunque, sin lugar a dudas, lo más revolucionario fue el cambio que imprimió a la jugabilidad que había estado presente en entregas anteriores: la pantalla partida y la barra de energía vital desaparecían, lo que daba lugar a feroces combates centrados en el cuerpo

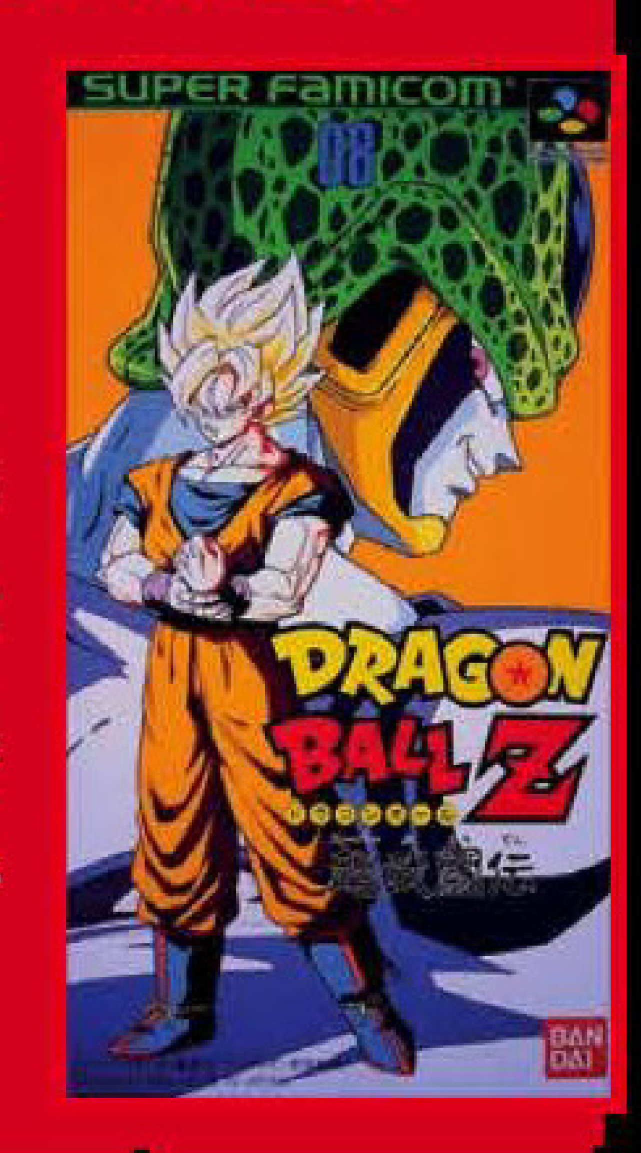






UNA LARGA HISTORIA

La andadura de Goku y compañía en los videojuegos comenzó en 1986 en un sistema tan "Japan only" como el Super Cassette Vision. Casi simultáneamente llegaba a la Famicom otro título de la franquicia que daba inicio a una serie de lanzamientos exclusivos para ella, hasta que en 1993 (derecha, y ya para la consola de 16 bits de Nintendo) *Dragon Ball Z: Super Butoden* se convertía en el segundo título de la saga en ser distribuido fuera de Japón. A pesar de esta tendencia, en España la importación de algunas entregas para Super NES tuvo mucha demanda y se pagaban entre 150 y 250 euros de hoy día por cada una de ellas.





a cuerpo y añadía cierta estrategia a la hora de utilizar los golpes especiales.

La plantilla de diez personajes estaba bien seleccionada, aunque era un tanto corta y presentaba cierto desequilibrio, y los escenarios no eran muchos pero lucían detalles por doquier y podíamos luchar en varias de sus zonas. Sin embargo, la laguna más importante de un juego estupendo fue la eliminación del modo historia en la versión que llegó a Europa, ya que la pereza de Bandai a la hora de traducir sus textos nos dejó sin la modalidad más entretenida de todo el producto, más aún si jugábamos en solitario. De todos modos, esto no estropeaba un título espectacular, rápido y que exigía lo mejor del jugador, pero que también le daba mayores opciones jugables y de control para que pudiera convertirse en el vencedor de las míticas batallas de Bola de Dragón.



HISTORY RELOADED

UNA PLACA PARA GOBERNARLOS A TODOS



EL DISEÑO DEL CPS a nivel técnico era innovador y su arquitectura estaba centrada en aprovechar al máximo juegos realizados en 2D.

■ **EN LOS COMIENZOS DEL NEGOCIO** de los salones recreativos la uniformidad era inexistente. Los muebles dedicados (con diseño exterior y "tripas" pensadas para alojar un único juego) dominaban el panorama, precisamente en la época en la que más dinero se movía en torno a los arcades. Así, y como un movimiento lógico de cara a reducir los costes de fabricación y amortizar las inversiones que se realizaban en nuevos títulos, se impuso la idea de crear sistemas que permitieran reutilizar tanto los muebles como el hardware que iba en su interior.

El estándar JAMMA fue el paso más importante que dio la industria con ese fin, pero al mismo tiempo cada compañía buscó su propia configuración para así unificar las producciones en torno a un punto común. Y Capcom, como una de las editoras más activas en los recreativos, diseñó un estándar que hoy día está considerado como uno de los más importantes que ha visto el sector gracias a lo esencial: los juegos que albergó.



EL CPS DASH era muy robusto, similar en tamaño a dos Neo Geo apiladas y con un peso de casi tres kilos.

➔ EL CPS, ACRÓNIMO DE CAPCOM PLAY SYSTEM, era un sistema arcade compuesto por tres placas (salvo alguna revisión que alteraba esta configuración) que dividía así la CPU, las ROMs que alojaban el juego y la protección anticopia en cada una de ellas. Su corazón era un Motorola 68000 que se veía acompañado por un Z80, además de dos procesadores de audio, una GPU y una RAM total de 466 KB. Estos fríos datos técnicos generaban potencia de sobra para mostrar numerosos sprites de generoso tamaño y miles de colores en pantalla, y a la vez añadir un audio de alta calidad (aunque monoaural).

Su lanzamiento se produjo en 1988 y de todo esto no podía salir otra cosa que un catálogo impactante, que comenzaría con títulos como *Forgotten Worlds* y, sobre todo, *Ghouls'n Ghosts*: la secuela de la aventura de Sir Arthur dio un salto de calidad gráfica radical sobre el original, más aún si tenemos en cuenta que este había sido lanzado sólo tres años antes.

➔ 1989 FUE UN AÑO que empezó bien y terminó por todo lo alto para el CPS. De entre los títulos que fueron publicados, hubo tres que destacaron por encima de todos, siendo el primero en llegar *Strider*. Una muy jugable acción plataformera y gráficos detallados formaban un conjunto que dio lugar a un título no de

EN NUESTRA CASA

En un intento por emular lo que SNK había logrado con su Neo Geo, Capcom lanzaría en 1994 el CPS Changer (lo más cerca que ha estado la empresa de Osaka de tener su propia consola doméstica). El aparato mostraba las clásicas conexiones AV y de alimentación, pero algo peculiar en los puertos para los mandos: eran compatibles con los pads de Super Nintendo, ya que Capcom decidió no preparar un mando específico. En cuanto a los juegos, sólo once fueron editados y presentaban una carcasa similar al del CPS Dash. Sobra decir que eran iguales a las versiones arcade, pero en 1996 la máquina se dejó de producir dado que el CPS-2 había llegado a los recreativos y aquella quedó obsoleta. Su alto precio, lanzamiento tardío y venta exclusiva por correo lo convirtieron en un sistema de tirada limitadísima, desconocido para el gran público y actualmente objeto de deseo de coleccionistas.



masas, pero sí amado por sus seguidores, algo parecido a lo que ocurrió (en menor medida) con *U.N. Squadron*, el difícil mata-mata horizontal que proseguía la tradición de shooters de Capcom como *1942* y *1943: The Battle of Midway*.

El año llegaba a su fin y sería rematado por un título que redefiniría su género y que nadie dudaría en incluir en el top 3 de los mejores beat 'em up: *Final Fight*. Sus enormes sprites, brutal banda sonora y jugabilidad infinita hicieron de él uno de los juegos clave en la historia de la compañía, y dejaba el listón altísimo para lo que tendría que venir al año siguiente.

NINGUNA OTRA PLACA ALBERGÓ JOYAS COMO LAS VISTAS EN EL CPS

Sin lugar a dudas, 1990 fue un año de transición para el CPS. *Mercs* venía a continuar con la fórmula de *Commando*, *Mega Twins* mostraba una acción desenfadada y *Magic Sword* añadía variedad a un estilo tan clásico como la acción lateral. Buenos juegos pero no del nivel de los anteriores, ni mucho menos de lo que iba a llegar en el año 91.

➔LA DÉCADA COMENZABA para el CPS con estupendas noticias para los amantes de los beat 'em up. El género de moda recibía en la primera mitad del año *The King of Dragons*, *Captain Commando* y *Knights of the Round* con los brazos abiertos, títulos de enorme carisma cuyo acabado técnico seguía en la buena tónica que ya conocemos. Pero lo más destacable de este período fue la llegada, unos meses antes que esos tres juegos, de *Street Fighter II: The World Warrior*. No es necesario hablar de sus virtudes ni refrescar lo que supuso para el género de la lucha, sino simplemente recordar que trajo a los recreativos una época dorada que hacía diez años no se veía en el complicado panorama arcade.

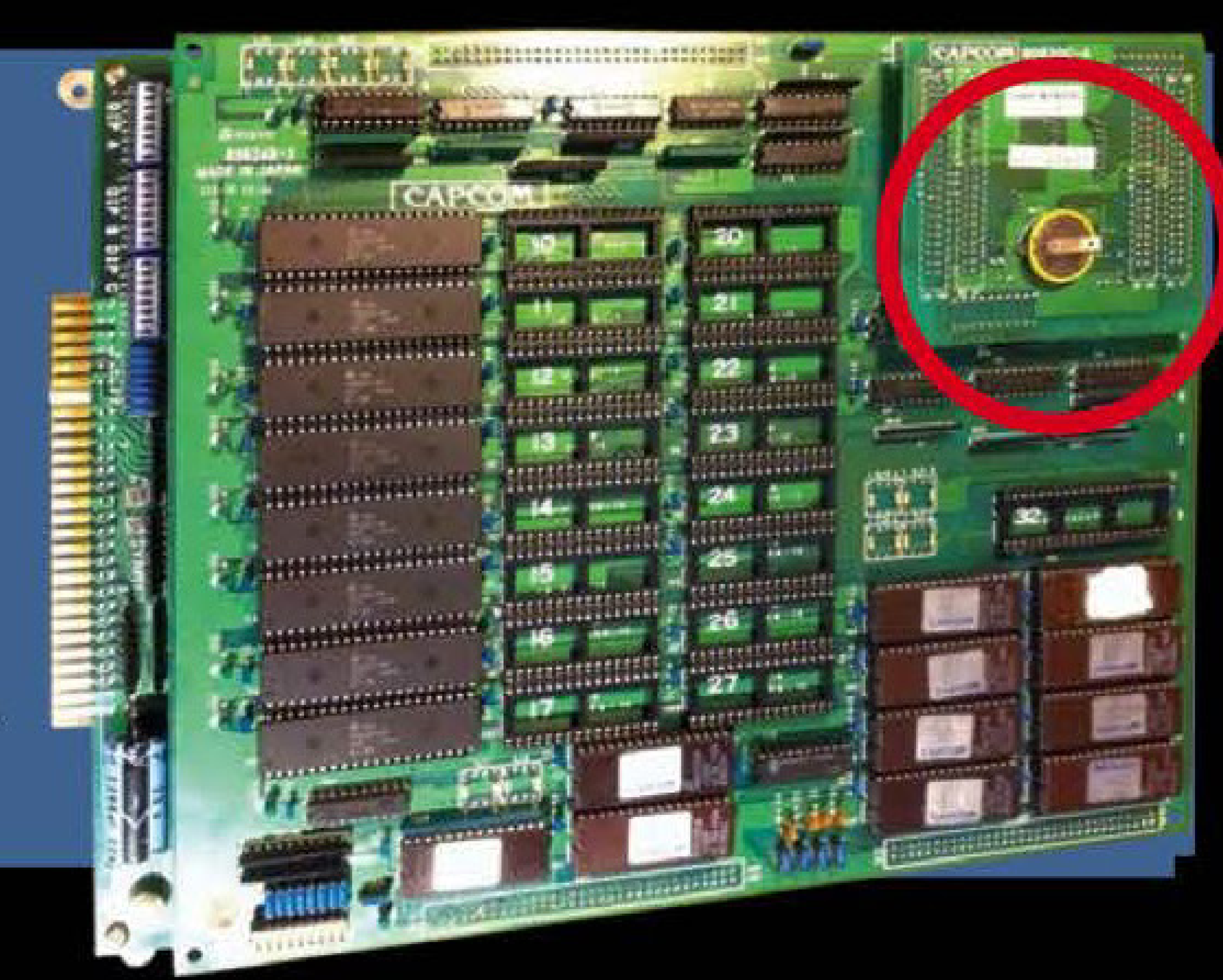
Tras estos tremendos doce meses, 1992 sería otro año clave para Capcom. No sólo porque se reafirmaría con fuerza el fenómeno de su juego estrella gracias a las versiones *Champion Edition* e *Hyper Fighting*, sino por la llegada de una revisión del CPS llamada Dash (o 1.5) que mejoraba la protección contra copia y añadía sonido estéreo QSound. Únicamente *Warriors of Fate* vería la luz ese año para estrenarla, pero haría de puente a varios juegos que veríamos en ella en el año 93, entre ellos dos enormes títulos.

➔CADILLACS AND DINOSAURS Y THE PUNISHER son dos de las producciones que, tanto por su calidad como por un lanzamiento cercano al ocaso del género, podrían ser consideradas como obras cumbres del beat 'em up. Son títulos perfectos que además fueron comercialmente exitosos para Capcom, situación que no se repetiría con las escasas recreativas basadas en el CPS que la empresa nipona pondría en los salones con posterioridad.

La propia obsolescencia del sistema y la llegada a finales de 1993 de su sucesor real, el CPS-2, condenaron a la desaparición en el año 95 a la configuración de base que globalmente dio al mercado recreativo los mejores productos de toda su historia, y que a su vez obligó a la competencia a esforzarse por lanzar títulos de calidad para que pudiéramos disfrutar de la segunda y última época dorada que vivieron los arcades.

LEGALIDAD O MUERTE

Las compañías que producían juegos para los recreativos se toparon con el problema del copiado de sus placas, por lo que idearon varios sistemas para evitarlo. Uno de los más eficaces era conocido como la "batería suicida": aunque había variaciones del mismo, la idea fundamental era que una pila (derecha, en *Three Wonders*) mantuviera la energía de una RAM que contenía la clave de encriptación de los chips de la placa, por lo que esta desaparecía al intentar manipular la pila o la RAM y el juego quedaba bloqueado. Muchas compañías usaron este método y Capcom fue una de las más prolíficas en hacerlo (casi la mitad de los juegos de CPS lo empleaban), sobre todo tras la salvaje piratería que sufrió *Street Fighter II*, el arcade más copiado de la historia.



TELÉFONO ROJO
Yen te responde



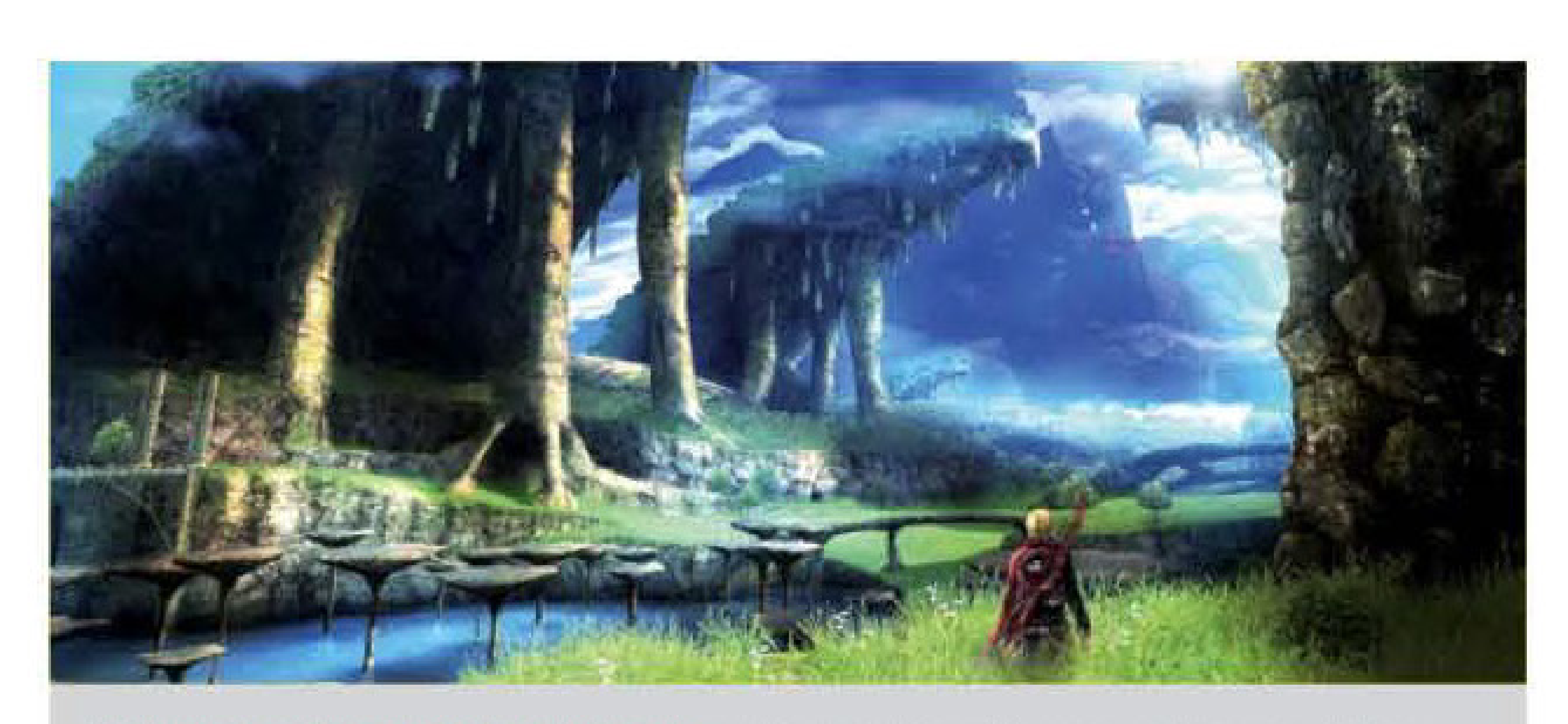
No acabo de entender cómo es que la gente no me reconoce cuando su cruza conmigo por la calle. ¡Si se notan los rasgos bajo las vendas! Serán las gafas de incógnito.

¿Burra grande ande o no ande?

@ ¡Hola Yen! Me gustaría hacer estas preguntas:

■ Tengo una Nintendo 3DS desde el año en que salió, y juego con ella mucho tiempo. La verdad es que la New Nintendo 3DS me ha encantado. Tu que me dirías, ¿me compro la New 3DS o mejor espero? En caso de que me recomiendes comprarla, ¿qué versión? ¿la "Normal" o la XL?

Imagino que cuando dices que si mejor esperas te debes referir a esperar a que baje de precio o algo por el estilo, pero yo no lo haría. La consola sale con un precio muy competitivo y si usas mucho tu actual 3DS seguro que le sacas partido. La mejora del 3D ya es un motivo para cambiar a New 3DS pero, además, está *Xenoblade* y lo que venga en un futuro, que espero que sea mucho. Puestos a elegir, yo me quedaría con la New 3DS XL por una pura cuestión de que se disfruta más con ese tamaño extra de pantalla. Eso sí, que conste que me gusta mucho más el diseño blanco y colores de la New 3DS normal que el de la XL y no entiendo porque ese diseño no tiene versión XL. Sería perfecta.



XENOBLADE CHRONICLES 3D será el primer juego en llegar a New 3DS, la nueva potátil de Nintendo, que supera en potencia a 3DS para poder mover bestias como *Xenoblade*. Ya se han hecho comparaciones entre la versión Wii y la de New 3DS y no hay un ganador claro.

■ ¿Sabes algo de *Inazuma Eleven GO 2 Chrono Stones*? Fecha de salida, alguna noticia por parte de Nintendo, etc.

Lo primero es que saldrá el 27 de marzo en España para deleite de todos sus devotos fans. Llegará en dos ediciones, como es habitual, Llamarada y Trueno. El argumento nos llevará a vivir la peor pesadilla de un jugador del Raimon: el fútbol no existe y ha sido suplantado por el béisbol. Arion y sus colegas tendrán que descubrir porqué y resolver el entuerto viajando ene el tiempo. La mayor novedad jugable será el Miximax, que nos permitirá mezclar las auras de dos jugadores para volvernos aún más poderosos. Las combinaciones serán casi infinitas.

■ Y por último, como sé que te gusta "mojarte", voy hacerte dos preguntas para que lo hagas. ¿Ves posible un *GTA* para [New] Nintendo 3DS o PS Vita? ¿Y el *Minecraft* para las consolas de Nintendo? ¡Muchas gracias!

Buff... menudas dos preguntitas que me has soltado para poner a prueba mi capacidad de "mojamiento". Baste que me haga el chulo y diga que es imposible para que venga Rockstar con *Chinatown Wars 2* debajo del brazo para darme en todo el morro. Bromas aparte, no, no creo que salga un *GTA* en 3DS. En Vita sería un poco más probable con un buen talonario de Sony por delante, pero tampoco lo creo. Lo de *Minecraft* me temo que me parece un poco igual, aunque es posible que Microsoft no quiera perderse ni una so-



INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES: LLAMARADA Y TRUENO será la segunda entrega de la saga en 3DS. Gracias al sistema Miximax, podremos unir las auras de dos jugadores por primera vez.

¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué opinas de los 130 euros de DLC's de Evolve?

■ Hola Yen, he leído la noticia de que *Evolve* tiene, desde el día de su salida, 130 euros de DLC's disponibles para sacarnos los cuartos. ¿No te parece que esto ya es un poco cachondeo?

Es sorprendente. Es cierto que se trata sólo de skins para cambiar la apariencia de los personajes, pero el pase de temporada también esta ahí. Me parece mal, claro, y más teniendo en cuenta que el juego no tiene mucho contenido inicial.

Rubén Cano

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

la porción del posible pastel y acabe lanzándolo en consolas Nintendo. De ser, sería más probable en Wii U.
Jandro

Reabriendo viejas heridas

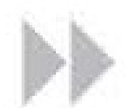
@¡Hola Yen! Hace tiempo que te escribí por primera vez, aunque no tanto como mi antigüedad de Hobby Consolero de primera generación (Bart Simpson y esas cosas). Leerás a tanta gente que es imposible que recuerdes a nadie, pero quizá si haces memoria recuerdes aquella vez, no tan lejana, que alguien (servidor) te recordó cómo te mojaste sin fortuna años atrás sobre NES y *Super Mario Bros. 4* (que no fue). Debo decir a tu favor, y en base a tu respuesta de aquella vez, que es muy cierto que el mérito estaba en mojarte. Desde entonces no has dejado de hacerlo, más si cabe, y por eso precisamente ¡me encanta esta sección! Sigue mojándote como lo haces porque has acertado muchísimas veces (y si hace falta tiraré de hemeroteca personal para demostrarlo). Dicho esto, tengo tres preguntas que, espero me pueda contestar:

- **Tengo pensado hacerme con una PS4 las próximas navidades (2015-2016) y me interesaría bastante el aparatito PlayStation TV, pero tengo ciertas dudas: ¿Hay un lag considerable al usar el streaming? ¿Funcionará fluido con fibra 100mb y por Lan? ¿Y por Wifi? De ser menor, ¿afecta a la experiencia de juego de forma considerable? Y, ¿la resolución baja o es perfectamente jugable?**



PLAYSTATION TV ya está a la venta en nuestro país por 99,99 euros. El accesorio se conecta a la televisión por HDMI y nos permite jugar a los juegos de PS Vita (tanto online como con tarjeta de juego original) como a PSP. Incluso puede hacer streaming de PS4 a otra televisión.

Veo que todo el peloteo previo (junto a puñalada trapera) no era en vano y vienes con una buena ristra de preguntas. Directo a la piscina a mojarme. PlayStation TV es perfecta para jugar a los juegos de Vita y PSP en tu televisión por primera vez, o para rejugar clásicos de PS One, que también. Ahí todo va sobre ruedas. Si lo que quieres, como parece ser tu caso, es conectarla con PS4 y hacer juego en streaming a otra habitación de tu casa, la cosa se pone más complicada. Por un lado tienes que saber que



vuestra OPINIÓN

Una plaga de "remasters"

Luis Marro

Hola Yen, quería hablar de las remasterizaciones. No estoy en contra de las reediciones si el juego lo vale, pero si nos quieren volver a sacar hasta 70 euros por un juego ya elaborado y explotado, deberían currárselo más y cambiar el concepto de "remaster" por el de "remake". Es decir, en lugar de sacar el mismo juego con un pequeño lavado de cara y mayor definición, rehacer el apartado grafico del juego adecuándolo a la actual generación.

Es normal que las compañías se habitúen a esta mala costumbre, porque resulta más económica que hacer un juego nuevo y se vende igual, pero deberíamos exigir más de las compañías y no dejar que nos saquen el dinero tan alegremente.

Hay dos alternativas: o remakes o remasterizaciones, pero a 30 euros. En mi caso, me inclino más por la primera opción (anda que no molaría ver la trilogía de *God Of War* con los gráficos de *Uncharted 4*, por ejemplo). ¿Tú qué opinas sobre esto Yen?

Yen: No hay mucho más que añadir. Los remakes deberían ser más comunes y las remasterizaciones estar más trabajadas, porque hay cada corta y pega que se les debería caer la cara de vergüenza. Unas pocas compañías se salvan ofreciendo remasters que sí merecen la pena.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

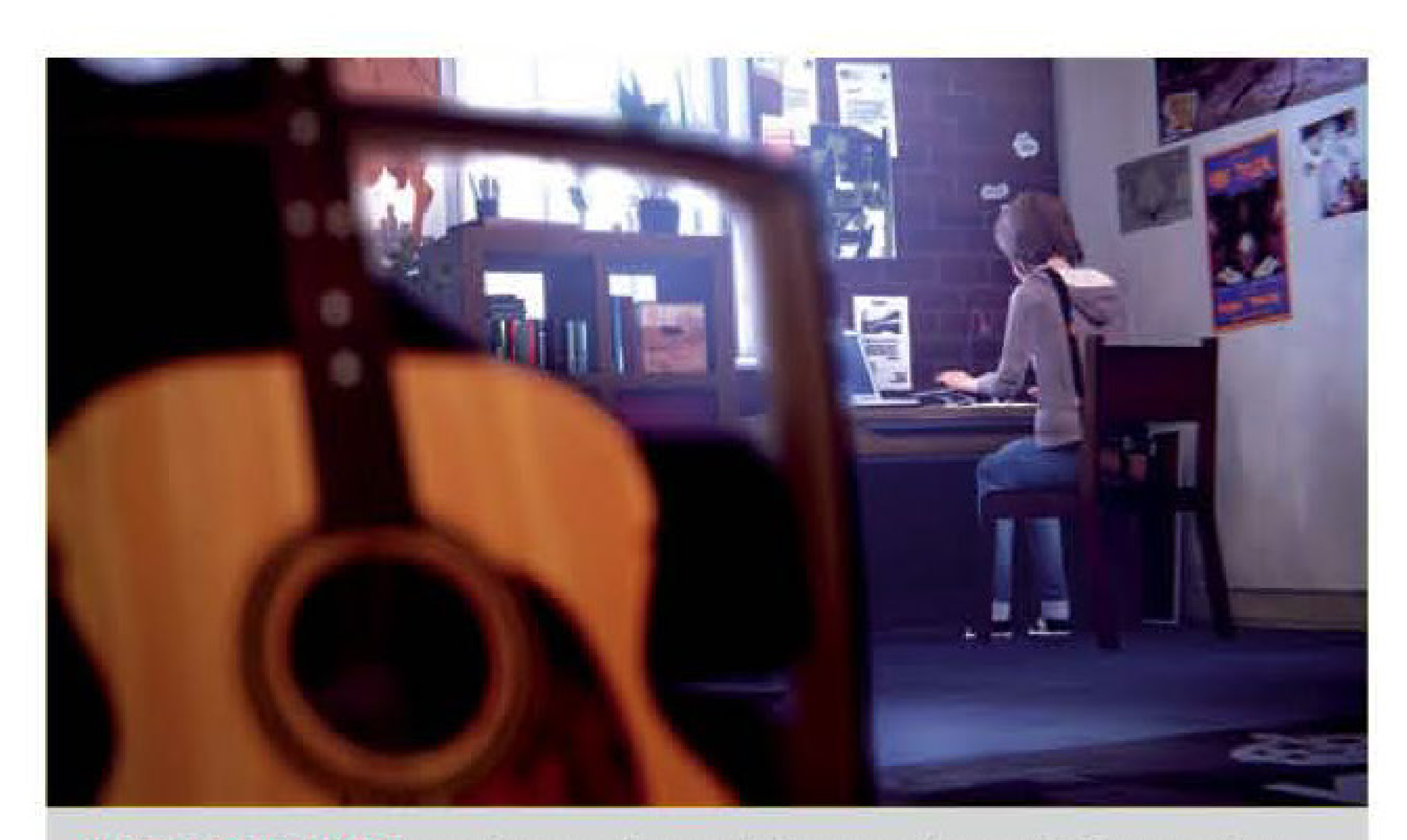


el streaming se realiza a una resolución máxima de 1080i, 720p en el peor de los casos, así que la resolución no alcanza los 1080p de PS4. Por otro lado, al probarlo he notado que sí que existe lag, un pequeño retardo que en algunos momentos se hizo molesto. Como siempre, todo dependerá de la calidad de la conexión, mucho mejor por cable que con wifi. No he hecho la prueba con una conexión de 100mb, así que no puedo decirte si también tendrá lag. Eso sí, he oído algunas quejas en ese sentido. De todas formas, es posible que la calidad del servicio vaya mejorando con el paso del tiempo y las actualizaciones, como va a suceder con la oferta de aplicaciones disponibles.

■ **Siguiendo con el streaming; tengo una Xbox One y la noticia de que Windows 10 permitirá streaming de One a PC ha sido casi como ver el gol de Iniesta en Sudáfrica. Se ha rumoreado que podría permitirse streaming al revés (de PC a One), ¿se sabe algo más concreto sobre esto o al final será algo que Microsoft descarte totalmente?**

La opción de hacer streaming desde Xbox One a PC ya está totalmente confirmada. Incluso podremos hacer uso del DirectX12 en nuestro PC para mejorar la calidad gráfica de los juegos de One y hasta jugar partidas entre usuarios de Windows 10 y Xbox One. Aunque lo verdaderamente increíble, como apuntas, sería jugar a juegos de PC en nuestra Xbox One. Sería un golpe en la mesa de Microsoft que acabaría con muchas exclusividades de PS4 de un plumazo (de juegos que también salen en PC), además de los juegos exclusivos de PC que tampoco salen en PS4. También sería un serio varapalo para productos como las Steam Machines, si es que finalmente acaban saliendo, que lo dudo. Por ahora no es algo oficial, pero el propio Phil Spencer ha querido dejar claro que es algo en lo que en Microsoft están pensando muy seriamente. Phil cree que, al fin y al cabo, tus juegos son tus juegos y que deberías tener derecho a jugarlos donde te dé la gana. Mi apuesta es que Microsoft acabará haciéndolo; es una ventaja competitiva demasiado importante (como Sony con PS Vita) para dejarla pasar. El E3 puede ser el escenario elegido para dar el golpe.

Dani Sáez



LIFE IS STRANGE es el nuevo juego de los creadores de *Remember Me*. En esta ocasión han hecho una especie de aventura gráfica en la que podemos retroceder en el tiempo y cambiar nuestras decisiones.

« HACER STREAMING DE PC A XBOX ONE SERÍA UN GOLPE EN LA MESA DE MICROSOFT Y UN VARAPALO PARA SONY »

Mi 3DS está en edad de jubilarse

@ Propongo Yen, con tu permiso, estas tres preguntas:

■ **La primera tiene que ver con *Life is Strange*, del que a priori me entusiasma todo salvo el modo de distribución por el que han optado. ¿Se sabe si han decidido que, tal y como muy encomiablemente han hecho los de Telltale Games, reunirán a la postre sus capítulos en un disco?**

Square Enix ya ha comentado que es algo que están barajando e incluso hicieron un concurso para elegir la posible portada. Si el juego tiene un éxito razonable, no lo dudes, llegará en formato físico.

■ **¿He de dar por jubilada a la 3DS, cuyo ritmo de lanzamientos viene siendo bastante perezoso, y más a partir de ahora por causa de su pseudo-sucesora? ¿No debo contar con que *Dragon Quest VII* o *Ataque a los Titanes* abandonarán su cuna?**

De jubilación nada. El ritmo de lanzamientos ha bajado, pero más por Wii U que por la New 3DS. De hecho, el ritmo de lanzamientos va a ser lento, pero en New 3DS, así que seguirán haciendo juegos para la 3DS de toda la vida. Aún quedan muchos grandes juegos por llegar a la 3DS "normal", como ese *Dragon Quest VII* del que hablas, y que sigue en pie. *Ataque a los Titanes* también sigue sus pasos para cruzar el charco, aunque parece que lo hace más lentamente y con paso menos firme.

■ **Una pregunta más personal para concluir. Todos tenemos**



BACK TO THE FUTURE DE NES está considerado por casi todos como uno de los peores videojuegos de la historia. Estoy completamente de acuerdo, pero es que está basado en Regreso al Futuro y me nublo.

algún que otro juego generalmente denostado por el que sentimos una particular debilidad. ¿Cuál sería para ti esa joya incomprendida?

Pues claro, tengo a montones. Uno que recuerdo con especial cariño, pese a ser malo entre los malos, es *Back to the Future* de 8 bits. Me gustaba demasiado la película como para comprender que el juego era malo. Pero si hablamos de verdaderas joyas que creo que tienen algún valor más allá de la nostalgia, me quedaría, sin dudar, con *Deadly Premonition*, del que soy tremendamente fan. El control y los gráficos son malos y el ritmo es lento de narices, pero tiene un algo especial, ¿verdad Zach?. Otro juego regulero que podría entrar aquí es cualquiera de los *Risen*, en especial el segundo. Son malos en muchas cosas, ya lo sé, pero me enganchan como pocos.

Christian Romero

Emulando a los más grandes

@ ¡Muy buenas Yen! Llevo leyendo Hobby Consolas prácticamente desde que tengo uso de razón y es la primera vez que os escribo:

■ Tengo pensado comprarme una Ouya, sobre todo por el tema de la emulación de consolas antiguas. ¿Podrías decirme cuales emula? Gracias de antemano y saludos de un fiel lector.

Pues la verdad es que la "consolita" Android puede hacerse casi con todo. La lista es larguísima: Atari 2600, Game Boy, GBA, NES, Nintendo 64, Nintendo DS, GameCube, Super NES, Game Gear, Mega Drive, Neo Geo Pocket, Master System, PS One, PSP... Y eso en consolas, porque también emula Amiga, Atari ST, MSX, Commodore 64, MAME... Sólo de pensar en la cantidad de juegos y joyas que se pueden jugar me entran mareos. Hasta la he visto mover, con mis propios ojos de oráculo del videojuego, juegos de Dreamcast con una soltura sorprendente. Es una gozada, aunque no ha terminado de vender como se esperaba y por eso no han aparecido tantos juegos exclusivos como se pensaba en un principio. En cualquier caso, y para lo que pareces quererla, que es para revivir los grandes clásicos, funciona de maravilla.

David Ajenjo González

Preguntando por una causa justa

@ ¡Hola Yen! Tengo unas preguntillas para ti! :)

■ La primera es sobre *Just Cause 3*. Bueno pues, ¿sabes si el mapa será más grande que el que vimos en *Just Cause 2*? Es que en *Just Cause 2* había pocas cosas que hacer para tener un mapa tan grande.

El mapa será incluso un poco más grande que el de la pasada entrega, pero sus creadores nos han asegurado que habrá muchas más cosas que hacer y que el escenario estará mucho más poblado. Además, por primera vez podremos hacer viajes rápidos en algunas zonas para evitarnos perder tiempo yendo de un sitio a otro.

■ ¿Se sabe algo más del esperadísimo *Fallout 4*? Un saludo y ¡qué tengan un buen dia!

Del juego en sí, absolutamente nada. Lo último que ha levantado las especulaciones de todos los fans es que Bethesda, por primera vez en su historia, va a hacer su propia conferencia en el E3, el 14 de junio. Raro sería que fuese para anunciar un parche para *Wolfenstein: The New Order*. Tendría más lógica que lo hagan para anunciar un juego o varios realmente potentes. Como no podía ser de otra manera, *Fallout 4* y *The Elder Scrolls VI* lideran todas las apuestas. De todas formas, que vayan al E3 es una buena noticia.

Daniel Tony



JUST CAUSE 3, pese a que la imagen podría parecer de *Forza Horizon 2* si le quitamos a Rico del capó, sigue su firme paso para convertirse en uno de los grandes sandbox para las consolas de nueva generación.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ ¡Hola Yen! ¿Para cuándo un amiibo del Rey Cardo? Sé que soy carne del ¡Qué me dices! pero no digas que no molaría un "puñao". A ver si alguien de Nintendo coge el guante.

Yen: Pues la verdad es que sería un puntazo. Nintendo ya está en conversaciones con el monarca pero parece que no admite que también vayan a salir figuras amiibo de Rokefeller, Monchi y Macario. Lo que no acabo de entender es para qué quieres que Nintendo coja un guante.

@ Hola Yen, ya sé quién eres. Eres Solid Snake, porque siempre te cuelas en todas las ferias camuflado y en plan sigiloso.

Yen: No soy Solid Snake, simplemente se basaron en mí y en el gran actorazo que es Kurt Russell para crear al personaje de Kojima. Pero somos personas distintas. Al único Snake que me parezco es a este de la foto.



@ Saludos,Yen, he resuelto finalmente el misterio de tu identidad...¡Eres Link de *The legend of Zelda*! ¡El espíritu de un mismo héroe reencarnado en distintos cuerpos!

Yen: Dejadlo ya porque al final vais a terminar descubriendo quién soy y Miyamoto se va a enfadar.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 100

PROJECT CARS. Probamos este prometedor simulador de velocidad y os contamos nuestras primeras impresiones. ¿Echará a la cuneta a *Gran Turismo y Forza*?



PÁGINA 96

BATTLEFIELD HARDLINE. Probamos el shooter de DICE, que cambiará los conflictos bélicos por el crimen, con tiroteos y persecuciones entre policías y ladrones.

PÁGINA 98

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Nos internamos más en el primer capítulo del primer *Resident Evil* episódico que llega primero a las tiendas digitales. Entre las novedades destacadas, el regreso de Barry Burton (como personaje controlable) o la presencia de nuevas criaturas...

EN ESTE NÚMERO...

Según se acerca la primavera, más se va caldeando la cosa con lanzamientos para todos los gustos: desde reñidos y divertidos shooters online a Survival Horror, simuladores de velocidad, J-RPG...

PS3/Xbox 360

Battlefield Hardline.................96
Resident Evil Revelations 2 98

PS4/Xbox One

Battlefield Hardline.................96
RE Revelations 2 (PS4)............98
Project Cars 100
Final Fantasy Type-0.............102

Wii U

Project Cars 100

PC

Battlefield Hardline.................96
Resident Evil Revelations 2 98
Project Cars 100

Agenda 104

■ 19 de marzo ■ EA ■ Shoot´em up

BATTLEFIELD HARDLINE

Policías y ladrones utilizan tácticas de guerra en la última entrega de la saga, desarrollada por Visceral Games.

LAS CLAVES



1 LA CAMPAÑA estará más cuidada que en otras entregas de esta saga, con un acercamiento visual a las modernas series de TV.



2 EL MULTIJUGADOR experimentará con nuevos modos únicos en que usamos tácticas policiales y hay persecuciones.



3 EL APARTADO TÉCNICO promete estar por encima de *Battlefield 4*, aunque utiliza el mismo motor gráfico, Frostbite 3.

■ **FUE UNA DE LAS FILTRACIONES MÁS SONADAS** del pasado E3, y también uno de los retrasos más inesperados. *Hardline* trasladará el popular "shooter" de Electronic Arts a unos entornos urbanos, y cambiará a los soldados por un equipo de policías y criminales. Aunque se apoyará sobre la base de *Battlefield 4*, este juego contará con una campaña más sólida, narrada como si fueran secuencias televisivas, en que controlaremos al detective Nick Mendoza, envuelto en una trama de corrupción policial en L.A.

→HEMOS PROBADO EL MULTIJUGADOR EN BETA ABIERTA para cerciorarnos de que será algo único. Por supuesto que tendremos la posibilidad de participar en enfrentamientos realistas, con vehículos y destrucción de unos escenarios enormes, en el modo Conquest. Pero lo más interesante serán los modos Heist, en que los criminales deben perpetrar un atraco a un banco mientras que la policía lo evita, o Hotwire, que replica las clásicas persecuciones de coches y helicópteros, en una guerra de banderas. Volverán las clases tradicionales de esta saga, con un apartado visual que ha mejorado ligeramente respecto a lo que vimos en junio (aprovechando el motor Frostbite 3) y con un catálogo de armas (también no letales) y gadgets propios de los agentes de la ley. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Cuanto más jugamos, más elementos diferenciales encontramos respecto a *Battlefield 4*, pero manteniendo la calidad.



¡OJO AL DATO!



El equipo de desarrollo..
UN JUEGO DE VISCERAL
Aunque la saga pertence a DICE, los desarrolladores son Visceral Games, el antiguo equipo de Glen Schofield (*Call of Duty Advanced Warfare*) que fue responsable de los *Dead Space* y *Dante´s Inferno*. Pese a todo, se nota el apoyo de los suecos en el desarrollo.

LOS ESCENARIOS serán enormes, y con elementos destructibles. En esta entrega predominan los mapas urbanos.

TÁCTICAS POLICIALES Y ARMAS MILITARES SE COMBINARÁN EN UN MULTIJUGADOR SALVAJE

EL MODO HOTWIRE se apoye sobre las persecuciones de coches (también motos y helicópteros) de la policía.

■ 25 de febrero ■ Capcom ■ Aventura

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Tras los tiroteos degenerados de su sexta entrega, el pionero del "survival horror" quiere resarcirse con una nueva fórmula.

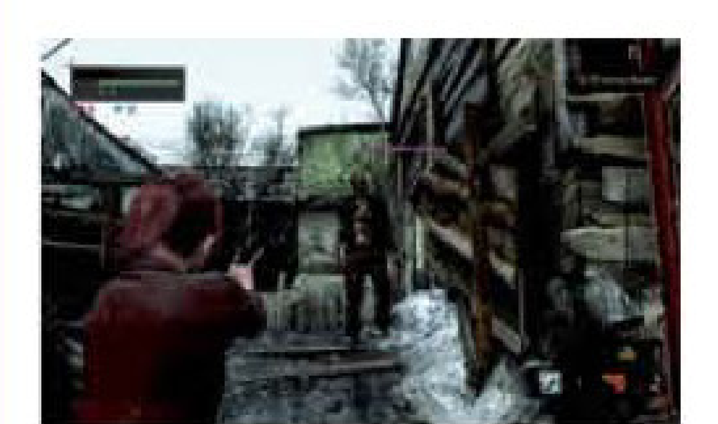
LAS CLAVES



1 CUATRO CAPÍTULOS. Se publicarán entre el 25 de febrero y el 18 de marzo, en formato digital. Después, se lanzará una edición física.



2 VETERANOS Y NOVATOS. El protagonismo correrá a cargo de dos dúos: Claire-Moira y Barry-Natalia. Habrá cooperativo, pero sólo local.



3 ASALTO. Este modo de juego estará totalmente enfocado a la acción. El objetivo será abatir enemigos en el menor tiempo posible.

DE UN TIEMPO A ESTA PARTE, la acción se ha apoderado de la saga *Resident Evil*, con la salvedad de *Revelations*, el título que nació en 3DS hace tres años. Dicha entrega, aun sin ser un "survival horror" puro, es la mejor valorada por los fans desde el mítico *RE4*. Capcom se ha animado a hacer una secuela, pero apostando por una fórmula peculiar. dado el formato del juego (dividido en cuatro capítulos, con momentos álgidos como cierre), se lanzará dividido en cuatro partes descargables, a 5,99 euros cada una. Eso sí, el 20 de marzo se lanzará una edición física que incluirá dos episodios extra.

AMBIENTADO ENTRE *RE5* Y *RE6*, el juego recuperará a dos de los personajes más queridos, Claire Redfield y Barry Burton, que llevaban varios años sin dejarse ver. Junto a ellos estarán Moira, hija del segundo, y Natalia Korda. Claire y Moira acabarán secuestradas en una isla-prisión y Barry acudirá en su búsqueda, de modo que, nada más llegar, se le unirá Natalia.

El hilo argumental irá combinando la historia de las dos parejas de forma equilibrada. El sigilo será más importante que nunca, pues podremos agacharnos para coger a los afligidos (los nuevos enemigos) por sorpresa y apuñalarlos. El apartado gráfico será similar en todas las plataformas y las voces estarán en castellano. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Ofrecerá un gran equilibrio entre suspense y acción, mejor que *RE6*, pero avanzamos ya que no es un "survival horror" clásico.

UNA ISLA ABANDONADA será el escenario principal donde se desarrollará la aventura.

■ EL SIGILO TENDRÁ MAYOR RELEVANCIA, GRACIAS A LA OPCIÓN DE IR AGACHADO ■

¡OJO AL DATO!



No hay fecha concreta...
A PS VITA NO LLEGARÁ HASTA PRIMAVERA
En la PlayStation Experience se anunció por sorpresa que el juego se lanzaría también para PS Vita, en una fecha aún por determinar de la primavera. Ni 3DS ni Wii U lo recibirán, pese a que la primera entrega nació en la portátil de Nintendo.



LOS PERSONAJES ADULTOS se encargarán de la acción más directa, con disparos y golpes. En cambio, Natalia podrá pasar por recovecos y revelar cosas ocultas, mientras que Moira usará una linterna para cegar a los afligidos.

■ 20 de marzo ■ Slightly Mad Studios ■ Velocidad

PROJECT CARS

Los simuladores de conducción se prodigan poco en consola (hay quien dice que ni siquiera *Gran Turismo* o *Forza* lo son), pero eso va a cambiar gracias a este ambicioso título.

LAS CLAVES



1 REALISMO. Cada vehículo tendrá su propio control y la temperatura de los neumáticos será clave. No faltarán las paradas en boxes.



2 GARAJE Y CIRCUITOS. La cifra de coches será algo limitada (unos 100), pero, a cambio, habrá más de 30 pistas con diversas variantes.



3 APLICACIONES. El juego será compatible con apps que servirán de "display" o para ver la telemetría, en un smartphone o un navegador.

■ **EL JUEGO DE CARRERAS MÁS ESPECIAL DE LOS ÚLTIMOS AÑOS** está a punto de arrancar. Financiado y testeado por una comunidad de 80.000 usuarios, *Project CARS* nos invitará a crearnos un piloto y participar en decenas de campeonatos que serán todo un homenaje al mundo de la velocidad, hasta el punto de que habrá licencias como la de las 24 Horas de Le Mans. A diferencia de otros títulos del género, todo estará desbloqueado desde el principio, por lo que podremos elegir libremente entre karts, utilitarios, supercoches, turismos GT3, coches clásicos, monoplazas, prototipos de Le Mans... Habrá una veintena de marcas reales.

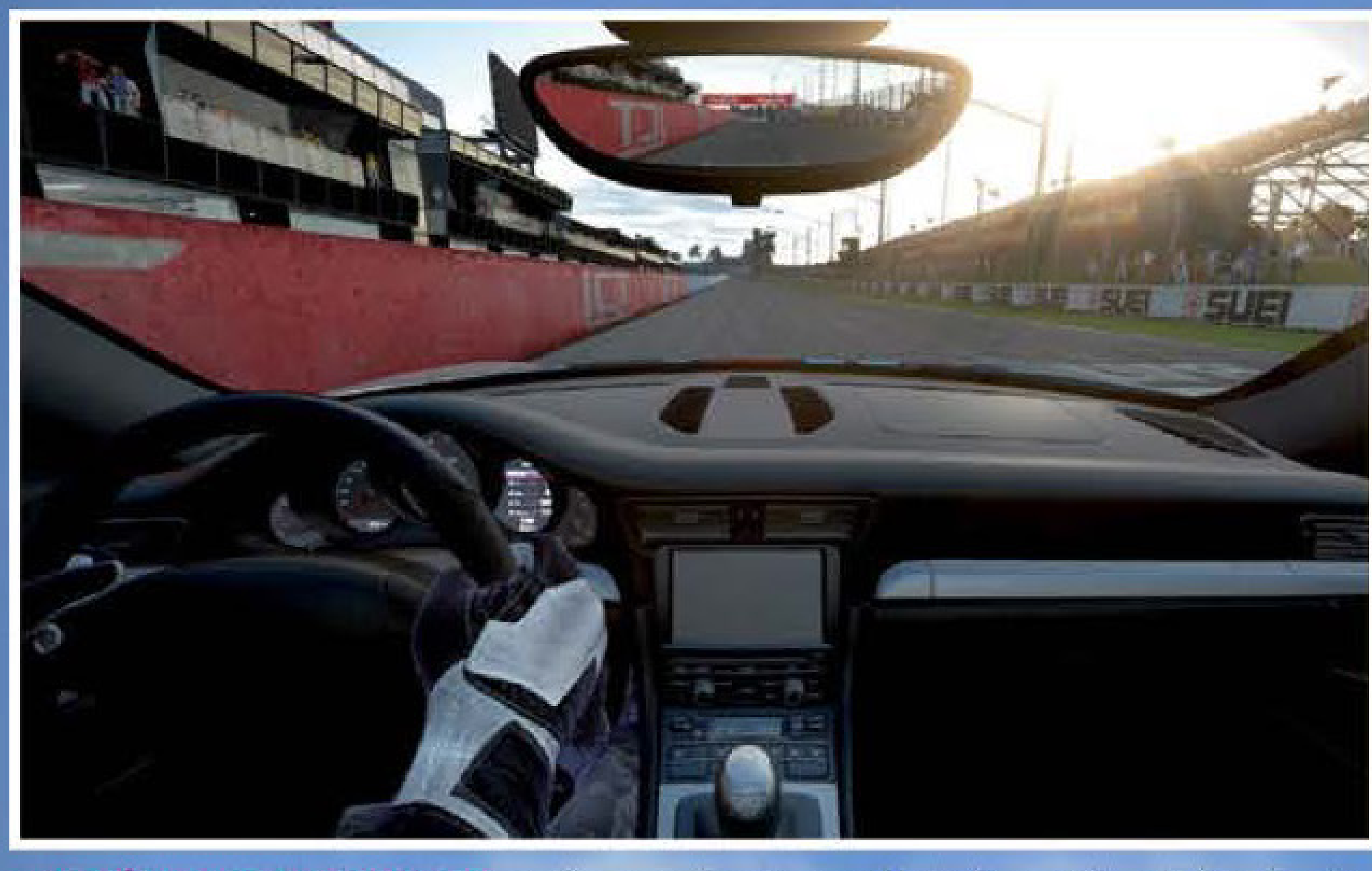
→ **EL GRADO DE SIMULACIÓN** será muy marcado. Se podrán activar diversas ayudas si se desea, pero el control y las físicas serán muy realistas, quizás no tanto como los de juegos de PC como *Assetto Corsa* o *iRacing*, pero sí más que los de *Gran Turismo* o *Forza Motorsport*. Los reglajes se podrán configurar ampliamente, con detalles como la presión de cada neumático. Se podrá dar la vuelta de formación (vital para calentar las ruedas), habrá paradas en boxes, se podrá ver la telemetría en el box...

Los modos online tendrán una gran importancia. Además de sesiones públicas y privadas, habrá una Comunidad en la que se fomentarán los retos y el compartir los mejores momentos. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La versión de PS4 y Xbox One no es ningún portento en lo gráfico, pero, por control y opciones (circuitos, lluvia, día-noche), tiene potencia para adelantar a *GT* y *Forza*.





LAS CÁMARAS INTERIORES serán espectaculares. Habrá una situada frente al volante, otra en el casco del piloto y una última que mostrará toda la cabina.



EL CICLO DÍA-NOCHE Y LA CLIMATOLOGÍA DINÁMICA influirán decisivamente en la visibilidad y en el agarre. Todos los circuitos tendrán esas características.



¡OJO AL DATO!



Una lacra de PS4 y One...
SIN APENAS VOLANTES ENTRE LOS QUE ELEGIR

Los usuarios de consolas pueden encontrarse con un problema. A día de hoy, sólo los volantes de Thrustmaster son compatibles. En PS4, son los T300, el T100 y el T80; en One, el Ferrari 458 Italia y el Ferrari 458 Spider, a los que se une el Mad Catz Pro Racing.



EL MODO CARRERA abarcará infinidad de disciplinas, desde el karting hasta las carreras de resistencia de 24 horas con prototipos de Le Mans.

LA VERSIÓN DE Wii U LLEVA RETRASO, POR LO QUE AÚN NO TIENE FECHA



■ 20 de marzo ■ Square-Enix ■ Rol

FINAL FANTASY TYPE-0 HD

Doce alumnos de instituto se presentan al examen más difícil de sus vidas: parar la guerra... y salvar el mundo.

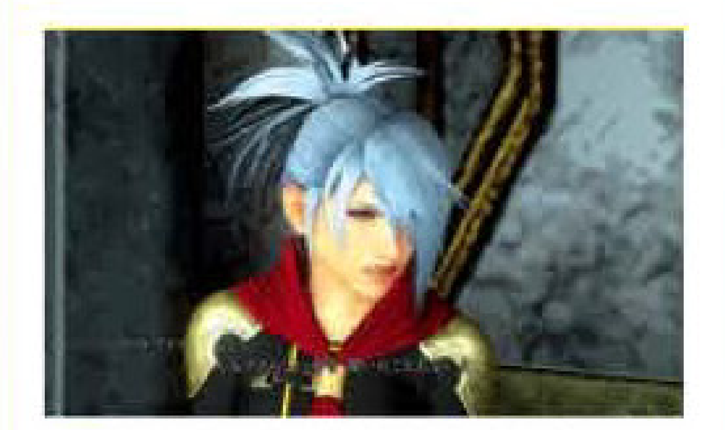
LAS CLAVES



1 HISTORIA ADULTA. Que el aspecto de los protagonistas no os engañe: en *Type-0* se verá la cruda realidad de la guerra.



2 COMBATES EN TIEMPO REAL. Se acabaron las esperas: los combates de *Type-0* son pura acción y de nada sirve machacar botones.



3 DOCE HÉROES. Cada miembro de la Clase Cero será único y muy distinto: funcionan como los "trabajos" de la saga.

■ **LLEGA LA ÉPOCA DE EXÁMENES:** la guerra asola el mundo de Orience, y serán los alumnos de la Clase Cero los encargados de poner fin al conflicto. Claro que éstos no son unos alumnos de instituto cualquiera... Tras triunfar en PSP (sólo en Japón) al fin vamos a conocer de primera mano la historia de *Final Fantasy Type-0*, uno de los *Final Fantasy* mejor valorados de los últimos tiempos. Y estamos de enhorabuena: la versión que vamos a recibir ha sido mejorada en todos los sentidos, así que además de un remozado apartado gráfico en alta definición, *Type-0 HD* contará con toda una serie de añadidos (trajes, nuevos ataques y objetos...) que mejorarán la experiencia del juego original. Además, todos aquellos que reserven el juego tendrán acceso en exclusiva a la demo de Final *Fantasy XV*. Por si no hubiera ya suficientes razones para hacerse con este nuevo tipo de *Final Fantasy*...

→ **LOS COMBATES SERÁN FRENÉTICOS** y nos obligarán a estar siempre en movimiento. Incluso el tiempo que tenemos para descansar en la academia estará limitado por las misiones que hagamos. Por su parte, la navegación recuperará el mapamundi de las entregas clásicas, un genial guiño a los fans de toda la vida. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Es un *Final Fantasy* distinto y muy convincente, pero como remasterización, no esperéis alardes técnicos...

LAS INVOCACIONES son una espada de doble filo: proporcionan un enorme poder de ataque durante un tiempo limitado, pero el miembro que las utiliza muere...

SU DIFICULTAD SE HA REDUCIDO, PERO SIGUE SIENDO MUY EXIGENTE

¡OJO AL DATO!

Sello de calidad...
DEL DIRECTOR DE *CRISIS CORE* Y *FF XV*
Hajime Tabata trabajó en varios títulos para móviles de la saga *Final Fantasy*, pero *Crisis Core* fue el juego que le hizo saltar a la fama. Tras *Type-0*, Tabata ha tomado la batuta de la esperadísima decimoquinta entrega.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

FEBRERO



20

PS4

THE ORDER 1886
PS4 se viste de gala para recibir una de sus exclusivas más deseadas, de la que podéis leer nuestro análisis.. ¡en este mismo número!



27

PS4-XO-PC

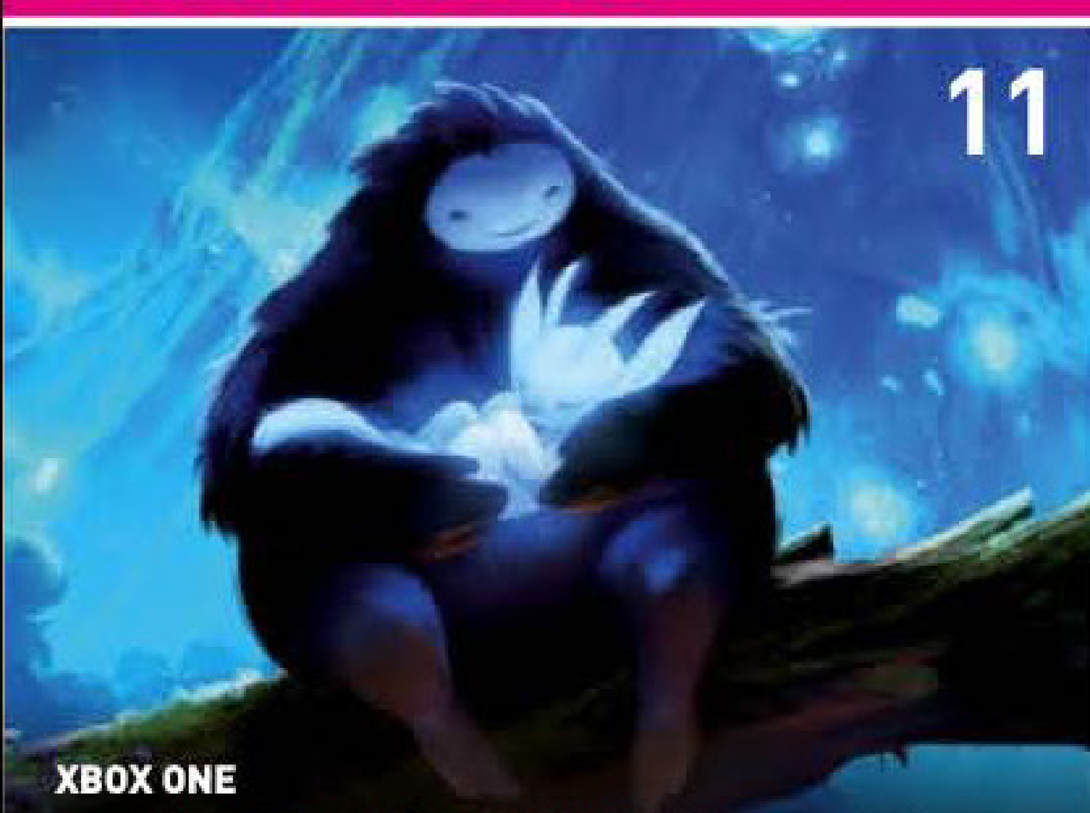
DYING LIGHT
Un mes más tarde de su lanzamiento digital llega a las tiendas la edición en disco de uno de los juegos de zombis más divertidos del momento.

27

PS4-XO-PS3-360-PC

DRAGON BALL XENOVERSE
Crea un héroe nuevo en el universo "Dragon Ball" e interactúa y combate contra los personajes clásicos de la serie, incluso jugando online.

MARZO



11

XBOX ONE

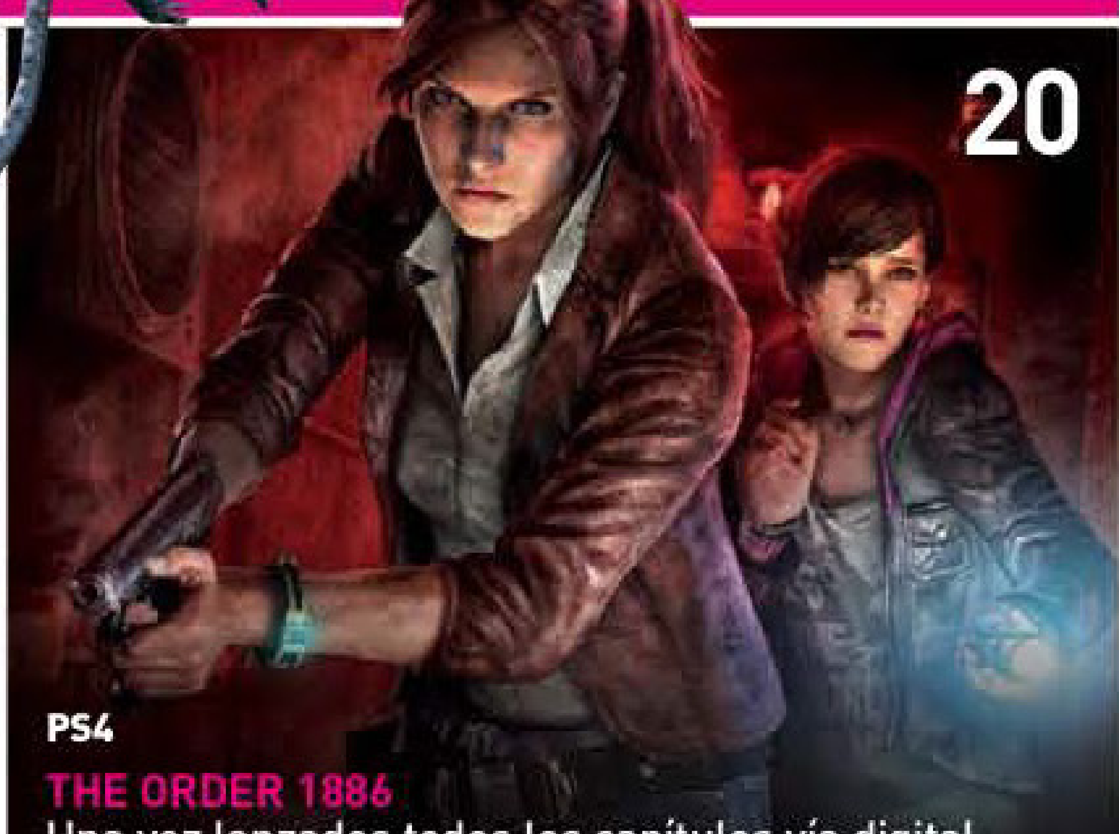
ORI AND THE BLIND FOREST. Llega uno de los juegos más deseados del catálogo digital exclusivo de Xbox One, tanto por estética como por jugabilidad.



17

PS4-XBOX ONE

DMC DEFINITIVE EDITION. El reboot de la saga de Capcom se remasteriza para las nuevas consolas, incluyendo el DLC y nuevos modos y opciones.



20

PS4

THE ORDER 1886
Una vez lanzados todos los capítulos vía digital, Capcom comercializará el juego en disco, que incluirá capítulos adicionales y otros extras.

PS4, XO-PS3-360-PC

BATTLEFIELD HARDLINE.
El shooter de DICE abandona el campo de batalla para llevarnos a una guerra entre polis y "cacos", con situaciones de todo tipo.

20



20

PS4-XO

FINAL FANTASY TYPE-0. Tras evitar su cita en PSP, este J-RPG llega a PS4 y XO, incluyendo demo de *FFXV*.



20

PS4-XO-WII U-PC

PROJECT CARS. La simulación automovilística promete alcanzar un nuevo nivel con el juego de SlightyMad.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Dead or Alive 5 Last R...	PS4-XO-PC	20 de febrero
•htoL#NIQ The Firefly Diary	Vita	24 de febrero
•3D OutRun	3DS	26 de febrero
•Hyperdevotion Noire	Vita	27 de febrero
•Dynasty Warriors 8...	PS4-XO-PS3-PC	27 de febrero
•White Night	PS4-XO-PC	3 de marzo
•The Arland Atelier Trilogy	PS3	6 de marzo
•Zombie Army Trilogy	PS4-XO-PC	6 de marzo
•Atelier Shallie	PS3	13 de marzo
•Tokyo Twilight	Vita	13 de marzo
•Sniper Elite III Ult. Ed.	PS4-PS3-XO-360-Wii U-PC	13 marzo
•The Awakened Fate: Ult.	PS3	17 de marzo
•Final Fantasy Type 0	PS4-XO	20 marzo
•Bladestorm Nightmare	PS4-One-PS3	20 marzo
•Ride	PS4-PS3-XO-360-PC	20 marzo
•Bloodborne	PS4	24 marzo
•Borderlands Una Coleccion...	PS4-XO	27 marzo
•Tropico 5	PS4-360-PC	27 marzo
•Inazuma Eleven Go	3DS	27 marzo
•Xenoblade Chronicles 3D	3DS	2 abril
•Dark Souls II Scholar...	PS4-XO-PC	3 abril
•Anacleto: Agente secreto	Cine	10 de abril
•Mortal Kombat X	PS4-XO-PC	14 de abril
•Los Vengadores 2	Cine	30 de abril
•Mad Max Furia en la carretera	Cine	15 de mayo
•The Witcher 3	PS4-XO-PC	19 de mayo
•State of Decay Year One	XO	Primavera 2015
•Final Fantasy VII	PS4	Primavera 2015
•Dead Island 2	PS4-XO-PC	Primavera 2015
•Batman Arkham Knight	PS4-XO-PC	2 de junio
•Devil May Cry 4 Special Ed.	PS4-XO	Verano 2015
•Metal Gear Solid V	PS4-PS3-XO-360	2015
•Until Dawn	PS4	2015

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 108

ESTRENOS EN BLU-RAY. [REC 4] capitanea los estrenos en Blu-Ray de este mes, seguida muy de cerca por Ninja Turtles, The Equalizer, Coherence y El Cuento de la Princesa Kaguya (del estudio Ghibli).



TECNOLOGÍA

Repasamos los últimos gadgets, como auriculares bluetooth con cancelación activa de ruido, este portátil económico, e-book readers, accesorios para N3DS...

PÁGINA 106

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Esta "Vader-tostadora" es sólo una de las muchas cosas curiosas que os vamos a recomendar este mes: chaquetas 20 aniversario PSX, figura de Venom Snake...

PÁGINA 112

EN ESTE NÚMERO...

Los primeros grandes juegos de 2015 ya han asomado la cabeza, pero si aún no te convence ninguno, quizá algunas de nuestras recomendaciones "frikis" te atraigan más...

- **Tecnología** 106
- **Estrenos DVD/Blu Ray** 108
- **Cine** 110
- **Libros, comics y música** 112
- **Bazar** 113

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Llegan los primeros accesorios para New 3DS

■ **Nombre:** Cubiertas y base de carga ■ **Compañía:** Nintendo
■ **Plataforma:** New 3DS ■ **Precio:** desde 9,99€

Junto a los dos modelos de New 3DS, el normal y el XL, Nintendo ha lanzado los primeros periféricos oficiales. La base de carga, distinta según el tamaño de la portátil, te permitirá cargar tu N3DS con estilo, pero ni más rápido, ni incluye el adaptador de corriente. Más molonas resultan las primeras 12 cubiertas intercambiables para personalizar la apariencia de N3DS con personajes y motivos de Nintendo.
www.nintendo.es/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



Más opciones sin cables para PS4

■ **Nombre:** Backbeat Pro ■ **Compañía:** Plantronics
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 249€

Si eres un audiófilo, siempre en busca de los mejores auriculares para disfrutar de tu música, tienes ante ti uno de los mejores modelos que hemos probado. Suenan mejor que modelos más populares, como Beats de Dr. Dre, gracias a un equilibrio entre graves potenciados lo justo y unos vibrantes y nítidos agudos, incorporando además lo último en tecnología: son inalámbricos Bluetooth (podemos emparejarlo con dos dispositivos a la vez), tienen anulación activa de ruido, batería con autonomía de 24 horas, funciones como pausa/reanudación de la música al quitar/poner el auricular, controles y micrófono integrados... Son ligeros, con buen acabado y cómodos, ideales para largas sesiones.
www.plantronics.com/product/backbeat-pro

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

El palo para "selfies" que todo smartphone querría

■ **Nombre:** miStick ALU PRO ■ **Compañía:** Wolder ■ **Plataforma:** IOS, Android, cámaras ■ **Precio:** 29€

¿Eres de los que están todo el día haciéndose "selfies"? ¿Y aún no tienes el regalo estrella de las pasadas navidades? Si es el caso, este "palo para selfies" es bastante completo. Fabricado en aluminio, su brazo extensible puede pasar de 26 cm a 1,14 metros, además de incorporar soporte para cámaras tipo GoPro, sujeción para smartphones de hasta 7,5 cm de ancho y trípode. Incluye además mando Bluetooth para activar el disparo de la cámara.
www.wolderelectronics.com

VALORACIÓN: ★ ★ ☆ ☆





Un pequeño dron volador para jugar

■ **Nombre:** Air Hog Atmosphere ■ **Compañía:** Bizak ■ **Plataforma:** -- ■ **Precio:** 39,99€

Si te van los juguetes y trastos tecnológicos, los drones son un campo que está creciendo a ritmo vertiginoso. Los hay de todo tipo, aunque su precio suele ser alto. Entre los más económicos hay de todo, como esta esfera que se maneja sin control: tras cargarlo, activa su rotor y pon la mano debajo para que eleve el vuelo y lo puedas manejar. Es un poco simple y la batería dura un respiro, aunque al menos es algo resistente a las caídas (que seguro que las sufrirás).

www.amazon.es

VALORACIÓN: ★★☆☆



Gama media que casi parece alta

■ **Nombre:** Aquaris E5 FHD ■ **Compañía:** BQ ■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 264,99 €

BQ parece haber dado con la tecla para fabricar smartphones de gama media que no tienen nada que envidiar a los de alta. Este modelo tiene Android Kit Kat 4.4, pantalla IPS FullHD, procesador CORTEX A-7 de ocho núcleos a 2 Ghz, 2 GB de RAM, 16 GB de almacenamiento interno o cámara trasera de 13 Mpx (5 la frontal). Y todo con un cuidado y ligero diseño.

www.bq.com

VALORACIÓN: ★★★★

Más razones para seguir enganchado a la lectura

■ **Nombre:** eReader Pro ■ **Compañía:** Energy Sistem ■ **Plataforma:** e-Ink ■ **Precio:** 119,95€

La competencia en los e-Readers es feroz, pero aún hay hueco para modelos como este Pro. Entre sus características estrella está la pantalla táctil de 6", con resolución 758x2014 y 16 niveles de gris (su tacto recuerda al papel), su procesador de doble núcleo, 8 GB de memoria (trae 1500 libros de regalo y ampliable vía microSD), WI-FI, una agradable luz interna regulable, reproductor de música o la compatibilidad con los formatos más populares (epub, mobi, etc.). Y con batería muy duradera...

www.energysistem.com/es

VALORACIÓN: ★★★★



NO LO PIERDAS DE VISTA

¿PORTÁTIL CON WINDOWS 8.1 POR MENOS DE 230 €?

Tu nuevo compañero de trabajo

■ **Nombre:** Stream 11 ■ **Compañía:** HP ■ **Plataforma:** Windows 8.1 ■ **Precio:** 229 €

Los procesadores "Bay Trail" de Intel permiten crear portátiles eficientes, sin piezas mecánicas (se calientan menos) y muy económicos. Es el caso de Stream 11, que te permitirá realizar tareas ofimáticas comunes, como escribir un documento, navegar o ver vídeo HD, en un ligero y silencioso portátil de 1,28 Kg, 11,2" de pantalla y autonomía de 6-7 horas. No va sobrado (2 Gb de RAM, 32 GB de almacenamiento interno, lector de tarjetas SD, cámara HD...) pero para trabajar en la nube y con labores sencillas cumple. Ah, e incluye suscripción de un año a Office 365.

www.amazon.es

VALORACIÓN: ★★★★





ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

[REC] 4 Apocalipsis



- Género **Terror, aventuras**
- Protagonistas **Manuela Velasco, Héctor Colomé e Ismael Fritschi**
- Director **Jaume Balagueró**
- Precio Blu-Ray + DVD **20,95 €**

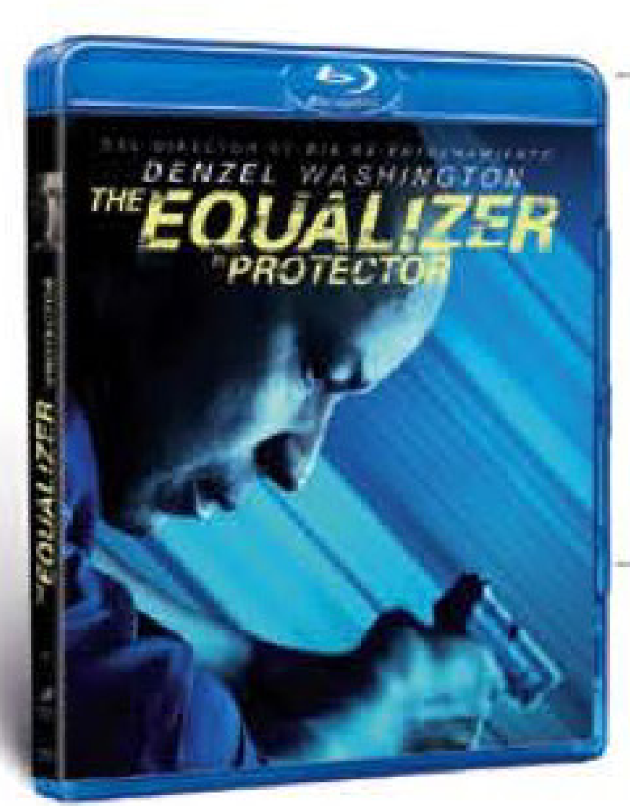
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: En [REC]4 Apocalipsis Ángela Vidal es rescatada in extremis por dos hombres de las fuerzas especiales en el edificio que da origen a la saga y, al despertar, se encuentra en un barco en alta mar en el que un equipo médico se encarga de comprobar si realmente se ha librado de la infección. Sin embargo, no es la única que se halla bajo observación y, de hecho, las cosas se pondrán muy feas...

A pesar de que el viejo petrolero en el que han embarcado está acondicionado para la cuarentena, siendo aparentemente un centro de máxima seguridad a varias millas de la costa, completamente aislado y rodeado de agua por todas partes, el mal volverá a desatarse de nuevo obligando a nuestra heroína a sacar redaños para salvar su pellejo y evitar una contaminación masiva que podría acabar con la civilización tal y como la conocemos.

EXTRAS: No se han publicado al término de esta edición.

The Equalizer (El protector)



- Género **Thriller, acción**
- Protagonistas **Denzel Washington, Marton Csokas y Chloë Grace Moretz**
- Director **Antoine Fuqua**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: McCall está convencido de haber dejado atrás su pasado, pero cuando conoce a Teri, una joven que está en manos de unos violentos gangsters rusos, no puede quedarse impasible: rompe su autoimpuesto retiro cuando despierta de nuevo su deseo de justicia.

EXTRAS: Galería de fotografías y abundantes clips de vídeo sobre la película y su realización.







Ninja Turtles

ARGUMENTO: La ciudad necesita héroes: la oscuridad se cierne sobre Nueva York desde que Shredder y su malvado Clan del Pie lo controlan todo con mano de hierro; desde la policía hasta los políticos. El futuro parece sombrío hasta que cuatro hermanos fuera de la ley surgen de las alcantarillas y descubren que su destino es ser las Tortugas Ninja. Deberán colaborar con la intrépida periodista April O'Neil y su sarcástico operador de cámara Vern Fenwick para salvar a la ciudad y frustrar los diabólicos planes de Shredder.

EXTRAS: Vídeo musical, clips de rodaje, final extendido y secuencias del cómo se hizo.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



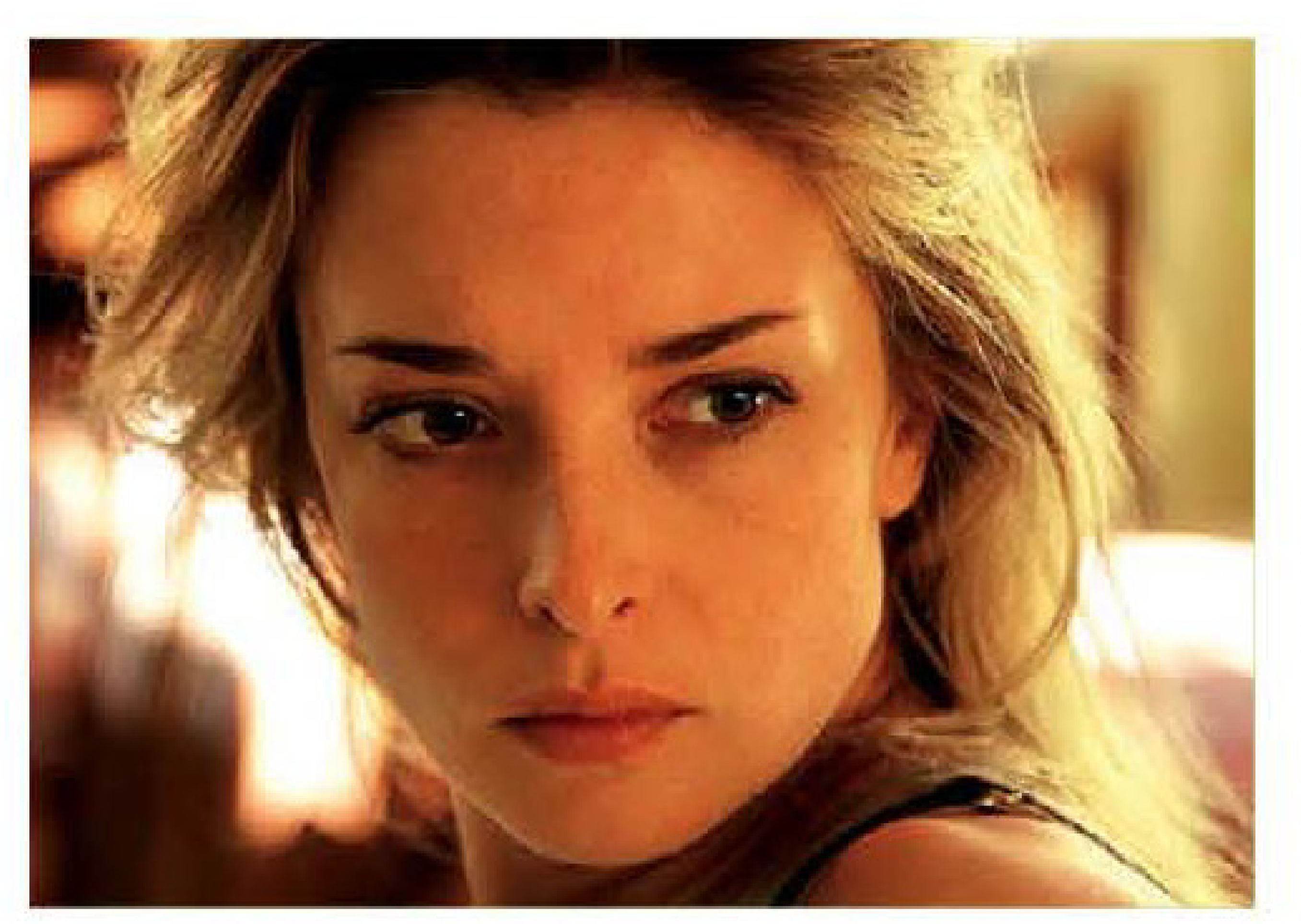
- Género **Aventuras y comedia**
- Protagonistas **Megan Fox y Johnny Knoxville**
- Director **Jonathan Liebesman**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También en DVD **29,95 €**

Coherence



- Género **Ciencia-ficción**
- Protagonistas **Emily Baldoni, Maury Sterling y Nicholas Brendon**
- Director **J. Ward Byrkit**
- Precio Blu-Ray **18,45 €**
- También en DVD **12,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Un grupo de amigos se reúnen mientras un cometa roza la superficie de la Tierra. Después de una conversación acerca de los fenómenos extraños que se produjeron en Finlandia con motivo de un evento estelar similar, comienzan a suceder ciertas anomalías: varios teléfonos se estropean, cae la red eléctrica y mucho más...

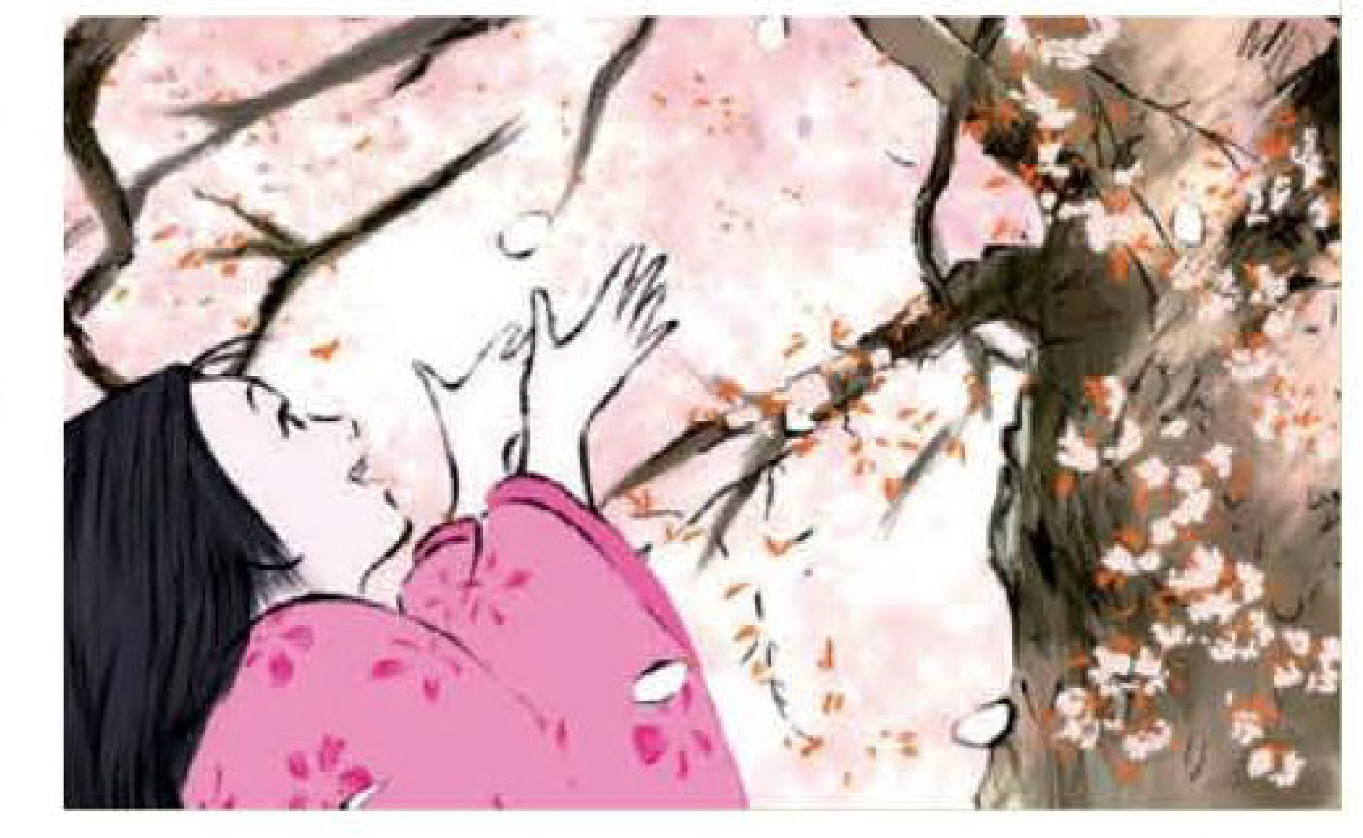
EXTRAS: Tráiler comercial y audiocomentario.

El cuento de la princesa Kaguya



- Género **Animación**
- Estudio **Ghibli**
- Director **Isao Takahata**
- Precio Blu-Ray **Aún sin publicar**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Kaguya, la Princesa de Bambú, tiene el tamaño de un dedo. Cuando se hace mayor se convierte en una joven preciosa. Cinco hombres de las famlias más poderosas y prestigiosas de Japón, le proponen matrimonio y ella les promete que se casará con el que le consiga el mejor regalo, pero ninguno logra satisfacer a la joven Kaguya.

EXTRAS: No contiene.

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

Chappie

■ Estreno **13 de marzo** ■ Director **Neill Blomkamp** ■ Productoras **Media Rights Capital, Simon Kinberg Prod. y SPE** ■ Protagonistas **Hugh Jackman y Dev Patel**

Neill Blomkamp regresa dispuesto a impresionarnos con su tercera cinta de ciencia-ficción tras rodar District 9 y Elysium y lo hace contando de nuevo con su esposa: la guionista Terri Tatchell, con quien ha coescrito el libreto de Chappie. En la película veremos a Hugh Jackman, a Dev Patel y a Sigourney Weaver, mientras que de la captura de los movimientos del robot protagonista se ha encargado Sharlto Copley, el actor fetiche de Blomkamp.

Tras ser secuestrado por dos criminales que pretenden valerse de él para llevar a cabo sus ambiciosos planes, Chappie es adoptado por una inusual familia que tendrá que hacerse cargo de sus excepcionales dotes: es la primera inteligencia artificial que desarrolla sentimientos y aprende como un niño a manejarlos.

« LA PRIMERA INTELIGENCIA ARTIFICIAL CON SENTIMIENTOS »



HUGH JACKMAN, el actor australiano, ejercerá de maestro de ceremonias en esta curiosa cinta de mezclará ciencia-ficción y comedia.



JOHANNESBURGO es la ciudad natal de Neill Blomkamp y vuelve a servir de telón de fondo de la narración.

El francotirador

■ Estreno **20 de febrero** ■ Director **Clint Eastwood** ■ Productoras **22 & Indiana Pictures, Village Roadshow, Mad Chance, Malpaso y RatPac-Dune Ent.** ■ Protagonistas **Bradley Cooper y Kyle Gallner**

Clint Eastwood ha generado una gran polémica con la adaptación de American Sniper, la autobiografía del marine Chris Kyle, conocido por los iraquíes como "el diablo de Ramadi" y considerado como el francotirador más letal de las filas estadounidenses. Se trata del mayor éxito comercial de una película de Eastwood y fue un verdadero pelotazo en la taquilla de enero a pesar de estar calificada como apta solo para adultos, así que llega a España despertando bastante expectación.





El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

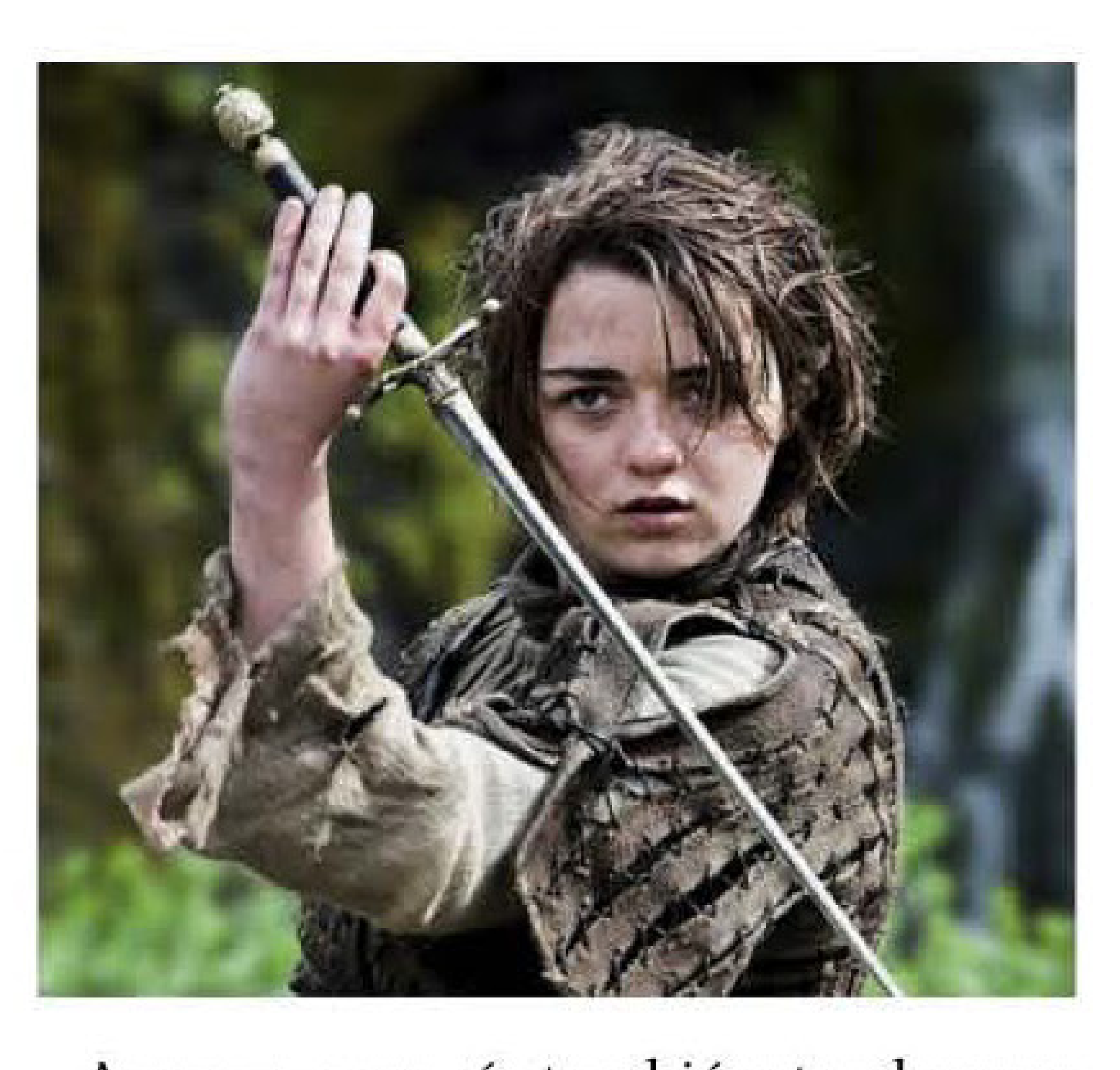
Un añazo genial con series de cine

El nivel de las series de televisión es hoy en día una barbaridad... poco o nada tienen que envidiar a las producciones cinematográficas y no hablamos solo de recursos empleados, sino de talento delante y detrás de las cámaras, mimo en postproducción y vocación de contar historias que encuentran en el formato por entregas un camino ideal para llegar al público.

Decir que Juego de tronos es una de las series más seguidas y esperadas (máxime teniendo en cuenta que España ha sido una de las localizaciones del rodaje) es una obviedad, así como señalar otras que continúan igualmente su camino a lo largo de este año, como Penny Dreadful, Vikings, House of Cards, Bates Motel, Hannibal, True Detective o Fargo. Y decidme, ¿qué tienen en común? Nada de nada: la diversidad es enorme, pero el estándar de calidad, altísimo en cualquier caso.

Algo similar ocurre si echamos un ojo a las nuevas series que aterrizan por primera vez en la parrilla televisiva: desde 12 monos hasta el esperado spin-off de Breaking Bad: Better Call Saul, que desarrolla uno de los personajes clave de la primera, no hay una nueva ficción que no eche el resto.

« LA DIVERSIDAD ES ENORME, PERO EL ESTÁNDAR DE CALIDAD, ALTÍSIMO »



Aunque, eso sí, también tendremos ocasión de decir adiós a otras series que durante años nos han acompañado y que han evolucionado a lo largo de su trayectoria. Sacad el pañuelo blanco para despediros de Mad Men, Glee, Ladrón de guante blanco o la cómica Dos hombres y medio, tocada de muerte desde que Charlie Sheen dejó el show... La caja tonta, más lista que nunca, nos atrapa con su calidad.

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.

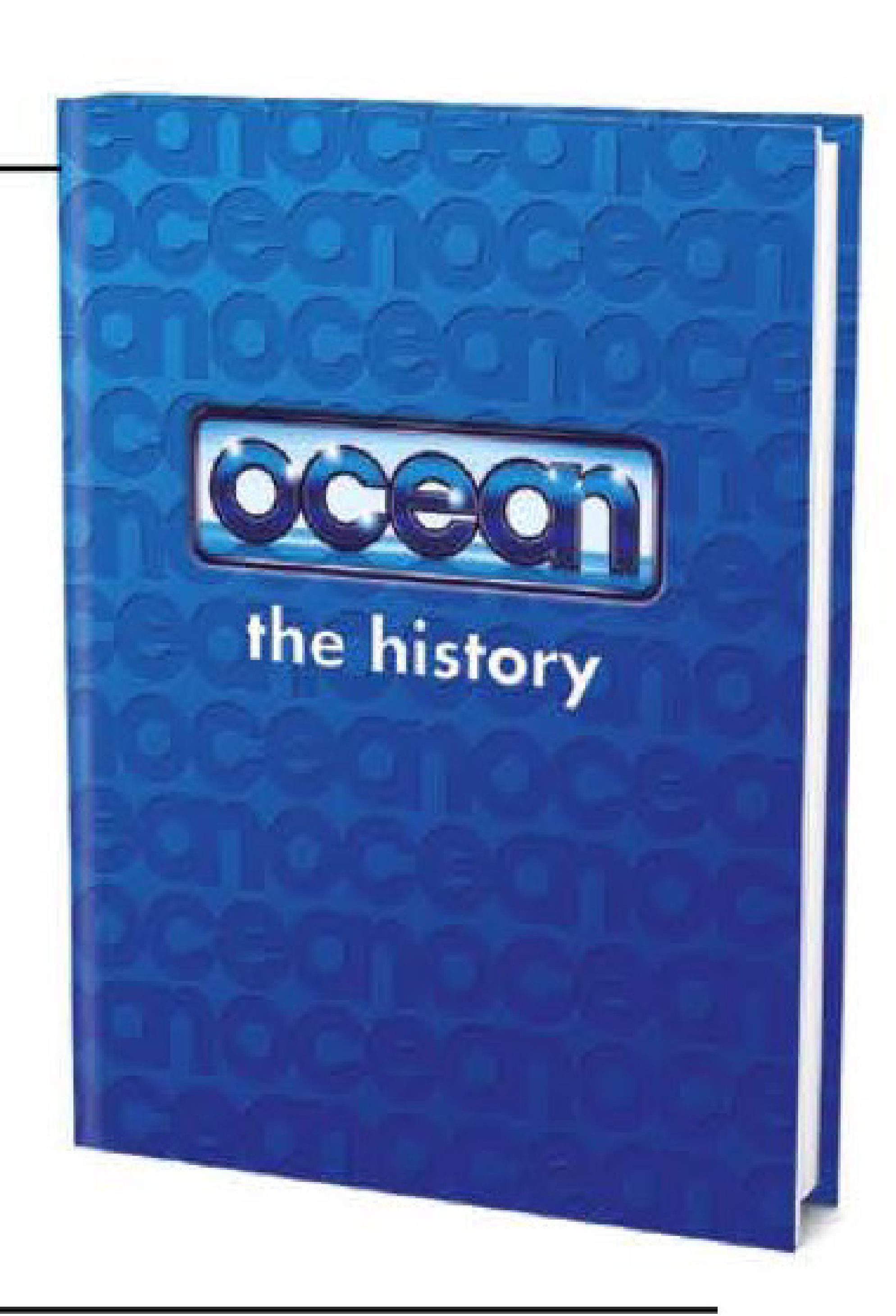


Cine y Videojuegos: Un diálogo transversal

El periodista especializado José María Villalobos profundiza, a lo largo de 224 páginas, en la relación casi vampírica que desde hace décadas mantienen cine y videojuegos. Un interesante repaso a los encuentros y desencuentros de dos modos de expresión artística que han vivido historias paralelas en su búsqueda de un lenguaje propio. Seguro que Hideo Kojima ya ha encargado su ejemplar, junto a un diccionario castellano-japonés.

Publicado por: Ediciones Arcade
Precio: 16€

The History of Ocean Sofware



Otra delicia para amantes del retro nacida al calor de Kickstarter. Este libro de Chris Wilkings y Roger M. Kean rinde homenaje a uno de los estudios más inolvidables de los años 80. Auténticos titanes de los 8-bit, la inglesa Ocean nos brindó obras colosales, recogidas en un volumen de 264 páginas a todo color donde no faltan las ilustraciones de los míticos Oliver Frey, entrevistas con algunos de sus más ilustres miembros y por supuesto, un capítulo dedicado a Bob Wakelin, el hombre que creó algunas de las portadas más legendarias de Ocean.

Publicado por: Fusion Retro Books
Precio: 33 €

Marvel Gold La Llegada de los Vengadores

Arranca el año en el que volveremos a ver a Los Vengadores en la gran pantalla, y nada mejor para prepararse ante el acontecimiento que con este monumental tomo de 560 páginas, que reúne las aventuras del supergrupo desde su primer número. Iron Man, Hulk, Thor, El Hombre Hormiga y la Avispa, el equipo original creado por Stan Lee y Jack Kirby, al que más tarde se les uniría otros nombres ilustres, como el Capitán América, Ojo de Halcón, Mercurio y la Bruja Escarlata.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 39,95€

Hotline Miami 2 EP



La polémica acompaña a la secuela de uno de los mejores, y más cazurros, juegos indie de los últimos tiempos, incluso antes de salir a la venta. Dejando al margen la controversia levantada por la prohibición del gobierno australiano (de momento parece que allí no podrán disfrutar del juego), su banda sonora, obra electrónica de diversos autores, es una delicia. Prueba de ello es este EP, compuesto por 4 temas de Jasper Byrne, con los que ir abriendo boca hasta que podamos echar el guante al juego.

Publicado por: space recordings
Precio: 4,40€ (spacerecordings.bandcamp.com)

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Cofre Monster Hunter

Capcom acaba de lanzar el mercado todo un sueño para los fans de la franquicia *Monster Hunter*. Dos réplicas (una en color rojo y otra en azul) de los cofres que podemos encontrar en los juegos originales, en las que podréis guardar todo tipo de objetos. Confeccionadas en polyester, con un peso de 1.480 gramos y unas dimensiones de 480 x 316 x 300 mm, son ideales para decorar cualquier salón.

Más información en: **www.kaotovideogames.com**
Precio: 49,95€



28 centímetros de pura gloria, por obra y gracia de Square Enix

Los creadores de *Final Fantasy* siguen haciéndose de oro con su línea de figuras PlayArts Kai, en muchos casos adaptando licencias de otras compañías. Una de las que más pasión está levantando últimamente es ésta de Venom Snake, de 28 cm., inspirada en el esperadísimo *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Sus 22 puntos de articulación, además de manos intercambiables y las distintas armas que incluye el set, permiten colocar a Big Boss en cualquier postura. Puede que su precio sea algo elevado, pero el excelente acabado y el carisma del personaje hacen que el desembolso merezca la pena.

Más información en: **www.tokyoshop.es**
Precio: 109,99€



Protégete del frío, al tiempo que rindes honores a los 20 años de PlayStation.

Insert Coin Clothing homenajea a PlayStation en su 20 aniversario con esta preciosa chaqueta universitaria, confeccionada con los colores de la emblemática consola de 32-bit, sin olvidar, por supuesto, el logo original. Disponible en cuatro tallas distintas (S, M, L, XL), va a convertirse en una de las piezas más codiciadas por los amantes del retro. ¿La guardarás en el armario como una pieza de coleccionista o aprovecharás cualquier excusa para lucirla por la calle?

Más información en:
www.insertcoinclothing.com
Precio: 78€



"Tengo la cabeza tostada", dijo Vader aquella mañana.

Cuando creíamos que ya no podíamos ver más gadgets delirantes inspirados en Star Wars, Think Geek nos sorprende convirtiendo la icónica testa de Darth Vader en una tostadora. Lo mejor es que el electrodoméstico despliega todas las características de las mejores tostadoras: incluye bandeja para recoger las migas, permite recalentar las tostadas e incluso imprime el logo de Star Wars en una de las caras del pan. Eso sí, recordad que funciona a 110-120v, en lugar de los 220v de Europa, así que si decidís comprarla, más os vale utilizar el adaptador de corriente, si no queréis ver como la cabeza de Anakin acaba echando chispas.

Más información en: **www.thinkgeek.com**
Precio: 44€

A LA VENTA EL 20 DE MARZO

BATTLEFIELD HARDLINE

Poneos el uniforme de poli (o de caco) y preparad vuestras armas: pasaremos revista a la lucha contra el crimen en nuestro análisis.



BLOODBORNE

Nos adentramos en las calles y mazmorras de lo nuevo de From Software... ¿os apuntáis?

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Daniel Acal, Álvaro Alonso, Bruno Sol, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Raquel Hernández.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

